

**METODE DEMONSTRASI DAN EKSPERIMEN DALAM  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA BARANG  
BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Oleh**

**DESI RATNAWATI**  
**NPM.: 1311070001**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1439 H/2017 M**

**METODE DEMONSTRASI DAN EKSPERIMEN DALAM  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA BARANG  
BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Oleh**

**DESI RATNAWATI**  
**NPM.: 1311070001**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Pembimbing I : Dra. Uswatun Hananah, M.Pd.I

Pembimbing II : Ricky Irawan M.Sn

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1439 H/2018 M**

**ABSTRAK**

**METODE DEMONSTRASI DAN EKSPERIMEN DALAM  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA BARANG  
BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh:**

**Desi Ratnawati**

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa pengembangan kreativitas sangat penting dilaksanakan sejak anak usia dini untuk menunjang keberhasilan hidupnya. Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Berdasarkan hal tersebut upaya untuk meningkatkan kreativitas anak dilakukan melalui pemanfaatan media barang bekas (recycle). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media barang di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.

Adapun rumusan masalah yang peneliti ajukan yaitu: Bagaimana metode Langkah-langkah Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Barang Bekas di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu? Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah responden (20 siswa dan 2 guru serta kepala sekolah TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu) yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, misalnya, guru, siswa, kepala sekolah. “Purposive Sampling”. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: “Langkah-langkah guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media barang bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu”

Berdasarkan hasil penelitian penulis, keberhasilan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya sudah baik. Karena guru memberikan kebebasan kepada anak serta mengapresiasi hasil karya anak. Guru melatih keberanian anak untuk lebih berkreatasi dalam merancang sebuah karya sesuai dengan imajinasinya sehingga muncul karya-karya baru yang unik sesuai tingkat perkembangan anak.

**Kata Kunci : Pengembangan kreativitas, Media Barang Bekas**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarama Bandar Lampung (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : METODE DEMONSTRASI DAN EKSPERIMEN DALAM  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA  
BARANG BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1  
LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG.**

**Nama : Desi Ratnawati  
NPM : 1311070001  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunagasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

  
**Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
**NIP. 196812051994032001**

**Pembimbing II**

  
**Ricky Irawan M.Sn**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

  
**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**  
**NIP. 196906081994032001**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **METODE DEMONSTRASI DAN EKSPERIMEN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA BARANG BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **DESI RATNAWATI, NPM 1311070001**, jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari tanggal: **Senin, 19 Februari 2018**.

**TIM MUNAQASYAH**

<b>Ketua Sidang</b>	<b>: Dr. Hj. Meriyati, M.Pd</b>	(.....)
<b>Sekretaris</b>	<b>: Neni Mulya, M.Pd</b>	(.....)
<b>Penguji Utama</b>	<b>: Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si</b>	(.....)
<b>Penguji Kedua</b>	<b>: Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I</b>	(.....)
<b>Penguji Pendamping</b>	<b>: Ricky Irawan, M.Sn</b>	(.....)

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

  
**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
**NIP. 19560810 198703 1 001**

## MOTTO

لِنَفْسِهِ يَشْكُرُ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ مَن لِّلَّهِ أَشْكُرُ إِنَّ الْحِكْمَةَ لَقَمِّنٌ ؕ أَتَيْنَا وَلَقَدْ

حَمِيدٌ غَنِىُّ اللّٰهِ فَإِن كَفَرُواْ مِن

*Artinya: “Dan Sesungguhnya telah Kami berikan hikmat kepada Luqman, Yaitu:  
"Bersyukurlah kepada Allah. dan Barangsiapa yang bersyukur (kepada Allah),  
Maka Sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan Barangsiapa yang  
tidak bersyukur, Maka Sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji". (QS.  
Luqman:12)<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya, Surabaya: Karya Agung, 2006, h.364

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, aku persembahkan karya yang sederhana ini kepada orang yang selalu mencinta dan memberimakna dalam hidupku, terutama bagi :

1. Ayahanda Damiri dan Ibunda Idawati yang
2. telah mendidikku sejak kecil hingga dewasa yang telah mengasuh,
3. membimbing, mengarahkan, mengawasi,  
mendoakan serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
4. Adik-adik tersayang Juliyanto dan Hendra Sapurta yang
5. selalu mendoakan dan memberikan dukungan untuk keberhasilanku.
6. Keluarga besar Bani Kalung dan Bani Sakri yang
7. selalu memberikan nasihat dan motivasinya untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

## **RIWAYAT HIDUP**

Desi Ratnawati lahir pada tanggal 27 Desember 1995 di Indramayu, Jawa Barat dari pasangan Bapak Damiri dan Ibu Idawati. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara. Adik yang pertamabernamaJuliyanto danadik yang keduabernamaHendra Saputra.

PenulismengenyampendidikanSekolahDasar di MI Tarbiyatul Mutta'alimin I Cangko Bangodua Indramayu Jawa Barat padatahun 2001sampaitahun 2007. Setelah menyelesaikan pendidikan dasarnyaKemudianpenulis

melanjutkanpadajenjangpendidikanSekolahMenengahPertamanya di Pondok Pesantren Buntet Cirebon padatahun 2007sampaitahun 2010. Kemudianpadatahun 2010sampaitahun 2013penulismemasukijenjangPendidikanMenengahAtas di MAN Buntet Pesantren kembali. Dan padatahun 2013

penulismelanjutkanpendidikanpadajenjang S1 di Universitas Islam Negri (UIN) RadenIntan Lampung padaFakultasTarbiyahjurusanPendidikanIslam AnakUsiaDini (PIAUD) hinggasekarang.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan tepat waktu.

ShalawatberiringsalamsemogasenantiasatercurahatasjungungkitaNabi Muhammad SAW, parasahabat, keluargadanpengikutnya yang taatmenjalankansyariat-Nya.

Dalamupaya penyelesaian skripsi ini, penulistelah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak,

makasecara khusus penulisingin menyebutkan beberapa sebagai berikut:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati M. Pd selaku ketua dan Dra. Romlah M.Pd. I selaku Sekretaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd. I selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis.
4. Ricky Irawan M.Sn selaku pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.

5. Dosen lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Hi. Moh Muhtadir M.Pd selaku kepala Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data penelitian.
7. Guru beserta Staf Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah menyediakan waktu dan membantu dalam rangka pengumpulan data penelitian.
8. Para sahabat- sahabatku Ayu Cahyanti, Zahratul, Amnanti megasari dan teman-teman PIAUD angkatan 2013 yang selama ini membantu dan memberikan motivasi serta inspirasi.
9. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini. *Jazakallah khoiron katsir*

Demikian mudah-

mudah skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Semoga Allah berkenan melimpahkan balasan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Amin yarobbalamin.

Bandar Lampung, Desember 2017  
Penulis.

Desi Ratnawati  
NPM. 1311070001

## DATA TABEL

Tabel 1	Indikator Kreativitas Anak .....	4
Tabel 2	Hasil Pra Survey Kreativitas .....	8
Tabel 3	Format Lembar Interview Guru .....	47
Table 4	Data Observasi Anak .....	48
Tabel 5	Keadaan Tenaga Pendidik Di Tk Aisyiyah .....	56
Tabel 6	Data Peserta Didik Di Tk Aisyiyah .....	57
Tabel 7	Hasil Penilaian Guru .....	61
Tabel 8	Hasil Penilaian Peneliti .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SuratIzinPenelitian
Lampiran 2	SuratKeteranganPenelitian
Lampiran 3	KartuKonsultasi
Lampiran 4	Kisi-Kisi MetodePengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Barang Bekas
Lampiran 5	HasilPenelitianPenulisTentangKreativitasAnakKelompok B3 Di TkAisyiyah 1 LabuhanRatu Bandar Lampung
Lampiran 6	PedomanWawancaraMetodePengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Barang Bekas
Lampiran 7	RencanaKegiatanHarian
Lampiran 8	FotoDokumentasiPenelitian

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, dan cara-cara mendidik.<sup>2</sup> Pendidikan harus dilakukan oleh semua manusia dalam meningkatkan derajat dan martabat manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya guna mencapai kesejahteraan hidup.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup> Pendidikan anak usia dini (*Early childhood education*) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya.

---

<sup>2</sup>Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah, 2015), h. 3

<sup>3</sup>Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, (Yogyakarta : Dharma Bakti, 2005), h. 8

Dalam Islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78 :

لَا أُمِّهَتِكُمْ يَطُونَ مِنْ أَرْحَامِكُمْ وَاللَّهُ  
تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفْئِدَةُ وَالْأَبْصَارُ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (Q.S An-Nahl : 78)<sup>4</sup>

Berdasarkan ayat di atas, pada fitrahnya setiap anak diberikan kemampuan akal (kognisi), indra (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak (psikomotorik), sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (masa taman kanak-kanak) ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang.

Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seorang anak akan tumbuh secara tidak normal. Semua kemampuan yang Allah SWT berikan (sesuai dengan Q.S An-Nahl:78) tersebut hanya terlewatkan tanpa makna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak ke depannya. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan informal.<sup>5</sup> Pendidikan Anak Usia Dini pada usia 5-6 tahun merupakan pendidikan formal yang menitikberatkan pada upaya menumbuhkan kembangkan kemampuan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan kreativitas peserta didik.

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Dipenogoro : Bandung, 2005) h. 275.

<sup>5</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014) h. 5

Berkaitan dengan pengembangan kreatifitas anak, Gordon dan Browne yang dikutip oleh Ahmad Susanto menyatakan definisinya tentang kreativitas yaitu kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Barron yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru.<sup>7</sup>

Kemudian, Santrock berpendapat bahwa: "Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi<sup>8</sup>. Kesimpulannya, dari berbagai pendapat para pakar tersebut dapat penulis kemukakan yaitukreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan gagasan-gagasan baru atau kombinasi-kombinasi baru dengan gagasan yang sudah ada namun lebih divariasikan lagi untuk menjadi lebih inovatif dan imajinatif.

Adapun aspek dasar kreativitas anak usia dini meliputi kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, elaborasi atau penguraian

---

<sup>6</sup>Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004),h.19

<sup>7</sup>UtamiMunandar, *PengembanganKreativitasAnakBerbakat* (Jakarta : RinekaCipta, 2012), h. 21

<sup>8</sup>YulianiNuraniSujionodanBambangSujiono, *Bermain Kreatif*, (Jakarta:Indeks, 2010), h.38.

(*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar, perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.<sup>9</sup>

Menurut Luluk Asmawati tingkat Pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun**  
**Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas**

1. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastis, balok, dll)
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegiatan eksplorasi

*Sumber : Luluk Asmawati, Perencanaan Pembelajaran PAUD<sup>10</sup>*

Berkaitan dengan pencapaian itu, maka Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 4 mengatur bahwa dalam proses pembelajaran anak harus dilaksanakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik<sup>11</sup>. Secara implisit ini berarti

---

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 117

<sup>10</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), h. 125

<sup>11</sup> Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta : Dharma Bakti, 2005), h. 4



bahwa pengembangan kreatifitas anak dilaksanakan harus dengan menggunakan bermacam metode pembelajaran yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya dalam berkreaitifitas. Berikut ini menurut Moeslihatoen, beberapa metode pengajaran yang mampu mendorong kreativitas anak seperti: karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, eksperimen, pemberian tugas dan metode bermain peran.<sup>12</sup>

Namun demikian, guna menstimulus pengembangan kreatifitas anak melalui penggunaan berbagai metode pengajaran tersebut di atas, maka sangat dibutuhkan pemanfaatan berbagaisarana atau alat permainan edukatif sebagai sumber ataumedia pembelajaran atau alat peraga. Media secara bahasa berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.<sup>13</sup> Ini berarti media berperan sebagai penguat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media atau bahan/peralatan yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memvisualkan ide/gagasan, kreativitas, keinginan dalam berkarya seni. Media dilihat dari jenisnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu; bahan alam misalnya bunga segar, bunga kering, kayu, bambu, rotan, tanah liat, janur, dan lain sebagainya. Kemudian yang kedua adalah bahan buatan yang merupakan hasil pengolahan dari bahan baku, contohnya kertas, plastik pita, cat, lem, kain, benang dan sebagainya.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Moeslihatoen, *Op. Cit.* h. 24

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo, 1997), h. 3

<sup>14</sup> Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta, Pro-U Media, 2009), h.245

Dalam membuat media pembelajaran tersebut, guru tidak harus mengeluarkan biaya yang banyak atau dalam artian dapat memanfaatkan lingkungan dan bahan sisa (barang bekas) yang tersedia di lingkungan sekitar. Barang-barang bekas adalah suatu barang yang tidak berguna atau dipakai, kemudian diolah kembali agar menghasilkan suatu karya yang bermutu. Dengan kata lain, barang-barang bekas adalah benda-benda yang pernah dipakai (sisa), yang kegunaanya dapat dimanfaatkan namun tentunya tidak sama seperti benda yang baru.

Bahkan untuk itu, menurut Stone yang dikutip Luluk Asmawati menjelaskan dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini akan membawa berbagai keuntungan, seperti memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini, memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, dan meningkatkan kreativitas guru dan peserta dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa (barang bekas).<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kreatifitas anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, guru telah menggunakan berbagai metode pembelajaran. Dalam artian tidak terfokus hanya pada satu metode, sehingga berpengaruh positif bagi anak. Anak menjadi tidak mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Dalam kegiatan bermain anak untuk mengembangkan kreativitas anak, penggunaan barang-barang bekas juga telah dimanfaatkan, misalnya dari cangkang

---

<sup>15</sup>Luluk Asmawati, *Op.Cit.* h.36

telur, kardus, sisik ikan, serutan kayu, daun pisang kering, ranting pepohonan, daun-daunan kering, gabus, kertas, botol plastik, dan lain-lain. Dari cangkang telur misalnya, anak-anak diminta menempelkan atau menaburkan ke pola gambar yang sudah dibuat. Kemudian dari kardus, anak-anak diminta membuat bentuk atau pola mobil-mobilan, dari sisik ikan, misalnya anak-anak diminta menempelkan ke pola gambar ikan, dari ranting pepohonan dan daun-daun kering kemudian digambar pola pohon dan daun ditempelkan atau disusun sesuai dengan polanya, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Berdasarkan temuan itu, peneliti menilai perkembangan kreativitas anak sangat memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator berikut. : *Pertama*, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastis, balok, dll). *Kedua*, asyik dan larut dalam beberapa kegiatan. *Ketiga*, memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri. *Keempat*, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif), dan *Kelima*, anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi.

Guna memperkuat hasil observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas B3 serta kepala sekolah TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung tentang bagaimana pengembangan kreativitas anak serta metode dan media apa saja yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya. Kepala sekolah mengatakan bahwa.”Dalam mengembangkan kreativitas anak di TK ini

---

<sup>16</sup>*Ibid.* h.37

banyak menggunakan metode, diantaranya metode yang sering digunakan adalah demonstrasi dan eksperimen yang lebih disukai anak”.

Dari pendapat di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa di TK Aisyiyah sangat memperhatikan perkembangan kreativitas anak didiknya dan hal ini dapat dilihat dari upaya guru dalam mencoba banyak metode dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya, serta memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk bereksplorasi dengan imajinasinya.

Berikut ini, analisis dokumentasi terkait hasil penilaian kreativitas anak.

**Tabel 2**  
**Hasil Pra Survey Kreativitas Anak di Tk Aisyiyah 1**  
**Labuhan Ratu Bandar Lampung 2016/2017**

No	Nama Anak Didik	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Akila	MB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
2	Alya	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH
3	Azura	BB	BSH	MB	MB	MB	MB
4	Berlian	BSB	MB	MB	BSB	BSB	BSB
5	Candra	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Carissa	BSB	BSB	MB	BSB	BSH	BSB
7	Ciara	BB	MB	MB	BSH	MB	MB
8	Fatan	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH
9	Hafidzi	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
10	Hafis	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
11	Ihsan	BSB	BSB	MB	BSB	BSH	BSB
12	Kanza	BSB	BSB	BSB	MB	BSH	BSB
13	Kenzi	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH

14	Mayori	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
15	Nisa	MB	BB	BB	MB	BB	BB
16	Putri	MB	BB	BB	BB	MB	BB
17	Rakila	BB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
18	Saifullah	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
19	Wira	BSB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
20	Zafira	BSB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB

Keterangan :

1. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll)
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggu akan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegitan eksplorasi.

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis dokumen diatas diketahui bahwa dari 20 anak yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa keterampilan kreativitas yang dimiliki anak-anak sudah berkembang sesuai harapan. Hal ini juga dibuktikan dengan prestasi-prestasi yang diraih oleh anak serta keberhasilan guru dalam menumbuhkan kreativitas anak didiknya. Selain itu, bukan hanya itu saja keberhasilan TK Aisyiyah dalam mengembangkan kreativitas anak juga dapat dilihat

dengan prestasi diluar dalam mengikuti perlombaan baik yang diadakan pada tingkat kecamatan,propinsi, maupun lembaga lainnya.

Berikut foto-foto berbagai prestasi yang pernah diraih oleh TK Aisyiyah 1 dan hasil karya anak-anak dalam berbagai variasi.



*Gambar Piala Penghargaan Kecamatan dan Provinsi Atas Kreativitas Anak*



Gambar 1. karya anak membuat  
Lap tangan dari kain perca



Gambar 2. karya anak terbuat  
dari kardus bekas membuat mobil



Gambar 3 dan 4. Karya anak dari botol bekas membuat pesawat terbang.

Beranjak dari uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh proses pembelajaran, metode dan berbagai upaya yang dilakukan oleh guru-guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dalam mengembangkan kreatifitas anak didiknya. Perhatian akan difokuskan pada metode yang digunakan oleh guru serta media yang digunakan dalam upaya pengembangan kreativitas. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu inspirasi bagi TK lainnya untuk tujuan serupa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti:

1. Metode Demonstrasi dan Eksperimen dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini sudah diterapkan dan bagus, namun belum banyak diketahui dan diterapkan guru lain dalam mengembangkan kreativitas anak dengan tujuan serupa.
2. Guru kurang mengoptimalkan media yang ada di lingkungan sekitar sekolah dan cenderung dengan media yang sudah jadi (instan) seperti balok, puzzle, gambar yang sudah jadi sehingga kurang menarik minat anak dan anak menjadi tidak kreatif.
3. Media barang bekas belum sepenuhnya digunakan secara maksimal dan juga jarang penggunaannya media tersebut dalam pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latarbelakngan identifikasi masalah di atas, untuk memfokuskan penelitian ini penulis membatasi masalah dengan memilih variabel yang terdapat pada judul, yakni metode dan media. Terdapat banyak faktor yang berpengaruh dalam upaya pengembangan kreatifitas pada siswa di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, namun yang diperhatikan secara detail adalah pada metode dan media barang bekas yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.



#### **D. Rumusan Masalah**

Masalah adalah inti persoalan yang tersirat dalam judul penelitian. Masalah adalah “Pertanyaan yang sengaja diajukan untuk mencari jawaban melalui penelitian.”<sup>16</sup> Dengan demikian dapat dipahami bahwa masalah adalah suatu pertanyaan yang diajukan dan akan diberikan jawaban melalui penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Langkah-langkah Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Barang Bekas di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu?”.

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana metode dan langkah-langkah guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media barang di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.
2. Manfaat Penelitian
  - a. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan langkah-langkah dan metode demonstrasi dan eksperimen melalui pemanfaatan media barang-barang bekas di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.
  - b. Sebagai contoh bagi anak didik dalam memanfaatkan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Tuntunan dan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung : Sinar Baru, 1988), h.21

perkembangan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.

- c. Bagi peneliti sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk menangani masalah yang terjadi dalam suatu pembelajaran, sehingga dapat menerapkan metode demonstrasi dan eksperimen dalam mengembangkan kreatifitas anak melalui media barang bekas.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian kreativitas

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslihatoen mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.<sup>18</sup> Clemons menjelaskan kreativitas dipandang sebagai peluang strategis untuk menunjang keberhasilan hidup. Clemons mengemukakan bahwa; *“Creativity is an important component of problem solving, other higher cognitive abilities social and emotional well-being and academic and adult success”*.

Sedangkan Santrock mengatakan bahwa ”Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi<sup>19</sup>. James J. Gallagher mendefinisikan “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 19.

<sup>19</sup>YulianiNuraniSujiono Dan BambangSujiono, *BermaiKreatif*, (Jakarta:Indels, 2010), h.38.

<sup>20</sup>Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta:Kencana,2010), h.13.

Roger mendefinisikan kreativitas adalah

“Kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.” Sedangkan menurut Sternberg, “Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.”<sup>21</sup>

Menurut Torrance “Kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.”<sup>22</sup>

Sementara itu Supriadi menambahkan bahwa “Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi, antara setiap perkembangan”.<sup>23</sup> Sedangkan Yeni dan Euis menjelaskan “Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah”.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 342.

<sup>22</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 27.

<sup>23</sup> Yeni Rachmawati. *Op. Cit.* h. 14.

<sup>24</sup> Yeni Rachmawati. *ibid.* h. 14.

Kemudian menurut Suratno, “Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri”.<sup>25</sup> Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.<sup>26</sup>

Sedangkan Indikator kreativitas anak menurut Luluk Asmawati meliputi sebagai berikut :

6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll)
7. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
8. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)
9. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
10. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggu akan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegitan eksplorasi.<sup>27</sup>

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang imajinatif, khayalan atau yang baru dan berbeda yang sifatnya masih gagasan berupa daya cipta sehingga diekspresikan dalam bentuk suatu karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.

---

<sup>25</sup>Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta:Departemen Pendidikan,2005), h. 24.

<sup>26</sup>Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 60.

<sup>27</sup>Luluk Asmawati,*Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung :Remaja Rosdakarya, 2011), h.125

Berkenaan dengan hal diatas, pada hakikatnya, setiap anak mempunyai potensi untuk menjadi kreatif, karenanya perlu peran orang tua dan guru untuk memupuk dan mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas anak perlu dibina sejak dini, anak yang memiliki kreativitas yang tinggi akan belajar lebih banyak dan itu sangat besar pengaruhnya untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif dan imajinatifnya.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil indikator dari Luluk Asmawati karena lebih mudah bagi peneliti untuk memahami bahasanya dan sesuai dengan permasalahan yang ada di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

## **2. Karakteristik kreativitas anak**

Kreativitas merupakan proses bukan hasil. Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya. Kreativitas mengarah kepenemuan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu. Baik itu berbentuk lisan atau tulisan maupun konkrit atau abstrak. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.

Kreativitas merupakan suatu cara berfikir. Tidak sinonim dengan kecerdasan yang mencakup kemampuan mental selain berpikir kemampuan untuk menciptakan bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima. Kreativitas

merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok atau melamun.<sup>28</sup>

Jamaris dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan :

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain<sup>29</sup>

### 3. Ciri-ciri anak kreatif

Bila yang banyak menyebabkan perbedaan antara anak gifted dan anak berintelegensi tinggi adalah karena adanya perbedaan kreativitas, maka apa artinya kreativitas itu? Tentang kreativitas dalam giftedness, banyak dibicarakan oleh sekelompok psikolog ahli anak gifted, dalam bukunya *creativity and giftedness* yang dieditori oleh Donald J. Treffinger. Sayangnya hingga saat ini belum ada riset yang mampu menjawab secara pasti apakah sebenarnya, dan bagaimanakah kreativitas itu.

Demikian yang dilaporkan oleh Treffinger. Karena teorinya belum ada, maka definisinya juga belum ada dengan demikian alat ukurnya pun belum standar. Banyak alat ukur kreativitas dibuat, namun belum ada yang memuaskan untuk digunakan alat

---

<sup>28</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga Edisi Keenam), h. 5.

<sup>29</sup> Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op.Cit.* h. 40

ukur standar hal ini disebabkan karena produk kreatif dari hari kehari, dari waktu ke waktu bisa berubah hal itu tergantung dari suasana hati, emosi, minat, rangsangan, dan dukungan lingkungan. Kadang ada satu anak sangat kreatif disuatu bidang tetapi tidak kreatif dibidang lain.

Ada yang jika bekerja secara individual akan menjadi sangat kreatif, tetapi tidak bisa kreatif jika dalam tim, atau sebaliknya. Karena itu, dalam menentukan seseorang adalah seseorang yang kreatif diperlukan pengamatan yang panjang, pemeriksaan yang berulang-ulang, banyak kegiatan dan banyak tempat. Ciri-ciri anak kreatif. Menurut Treffinger adalah bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan, rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Tingkat energi, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif, demikian pula dengan keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasyikkan, misalnya untuk menghipnotis, terjun payung, atau menjajagi kota atau tempat baru.<sup>30</sup>

Anak yang berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan mempunyai kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dihayalkan. Ciri yang lebih serius pada orang kreatif ialah seperti idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, merenungkan peran dan tujuan hidup, serta makna atau arti dari

---

<sup>30</sup>Julia Maria Vantiee, *Pendidikan Anakku Terlambat Bicara*, Jakarta, Kencana, 2011), h. 228.



keberadaan mereka. Ciri kreatif lainnya adalah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius.

Sedangkan utami munandar dalam ahmad susanto menyebutkan bahwa ciri-ciri sikap kreatif anak dilihat dari prilakunya yaitu:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat yang luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berfikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan<sup>31</sup>

Kreativitas dipandang sebagai hal yang sangat penting bagi seorang anak, anak yang tidak mau duduk diam, selalu berkreasi sehingga orang lain melihat ada saja yang diperbuat, hal tersebut dipandang sebagai suatu hasil kreativitas, oleh karenanya untuk mengembangkan kreativitas tersebut memerlukan bimbingan dan arahan dari orang-orang sekitarnya.

#### **4. Pembentukan kreativitas**

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk

---

<sup>31</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, ( Jakarta : kencana prenada media group, 2012), h. 118

anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P menurut utami munandar.<sup>32</sup>

a. Pribadi(*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong(*Press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun didalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

---

<sup>32</sup>Utami Munandar, *Op.Cit.* h. 45

c. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang di perlukan. dalam hal ini yang penting ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (“press”) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Berdasarkan paparan metode pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Pertama-tama yang sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berpikir dan menggunakan waktu atau kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berpikir, menemukan ide, atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.<sup>33</sup>

## **5. Faktor pendukung kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan

---

<sup>33</sup> Utami Munandar, *Op.Cit.*h.46

dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Janice Beaty menyatakan bahwa bagi anak imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak.<sup>34</sup>

Conny semiawan dalam Ahmad Susanto, meninjau faktorf pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu
2. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.<sup>35</sup>

Sementara Torrance dalam Supriadi mengemukakan tentang 5 bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa yaitu :

1. Menghormati pertanyaaan- pertanyaan yang tidak biasa
2. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa

---

<sup>34</sup><https://mellyhandayanicyrus.wordpress.com/2015/05/16/peran-guru-yang-mendukung-dan-menghambat-pengembangan-kreativitas>.

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit.*h. 123

3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri
4. Memberi penghargaan pada siswa
5. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Demikian juga Hurlock menegemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- 1) Waktu.
- 2) Kesempatan menyendiri
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
- 4) Sarana
- 5) Lingkungan yang merangsang
- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif
- 7) Cara mendidik anak
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan<sup>36</sup>

## 6. Faktor penghambat kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Cropley dalam Adhipura mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka :

- a. Penekanan bahwa guru selalu benar
- b. Penekanan berlebihan pada hafalan
- c. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- d. Penekanan pada evaluasi eksternal
- e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
- f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekadar rekreasi.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta : PT gelora Aksara Pratama, 1978), h.

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit.*h. 125

Sedangkan menurut menurut amabile melihat dari sisi lain, ia mengemukakan ada 4 cara yang dapat mematikan kreativitas anak :

- a. Evaluasi
- b. Hadiah
- c. Persaingan
- d. Lingkungan yang membatasi

Demikian juga menurut Torrance menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah :

- a. Usaha terlalu dini untuk untuk mengeliminasi fantasi
- b. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
- d. Terlalu banyak melarang
- e. Takut dan malu
- f. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu
- g. Memberikan kritik yang bersifat destruktif

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh utami munandar yaitu :

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
- b. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
- e. Anak tidak boleh berisik
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- g. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Ahmad susanto, *Op.Cit.* h. 127

Dari pemaparan diatas, kiranya dapat dimengerti tentang faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak.

## **7. Cara mengembangkan kreativitas anak**

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan untuk mengembangkan kreativitas anak di rumah. Sedangkan guru merupakan sosok yang sangat berperan ketika anak di sekolah. Menurut Mayesty yang dikutip oleh Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya<sup>39</sup>

Dari 8 karakteristik pengembangan kreativitas diatas, Cara ini dapat guru dan orang tua diterapkan baik di sekolah maupun keluarga anak di rumah. Untuk mengembangkan kreativitas anak diharapkan guru dan orangtua mempunyai misi yang sama agar anak tidak bingung dengan sikap pendamping di rumah dan di sekolah. Anak yang akan meningkat kreativitasnya diberikan waktu dan kebebasan

---

<sup>39</sup>Yuliani Nurani Sugiono dan Bambang Sugiono, *Op.Cit.* h. 39



yang demokratis agar anak tidak merasa dikekang, dituntut, maupun diberi sikap-sikap otoriter yang dapat menghambat dan mematikan gagasan anak.

Pendamping hendaknya menggali potensi yang tampak pada anak dan memunculkan motivasi anak untuk mendorong dirinya sendiri secara natural untuk mengembangkan bakat kreativitasnya. Dengan dukungan yang telah ada dari pribadi anak akan lebih baik dengan ditambah dukungan dari pendamping, sehingga perkembangan kreativitas anak akan lebih optimal.

Menurut Moeslichatoen sebagaimana dikemukakan bahwa metode itu merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan<sup>40</sup>. Oleh karena itu, dalam memilih suatu metode yang akan digunakan dalam program kegiatan di taman kanak-kanak guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut.

Metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang mampu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini adalah metode pengembangan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media barang bekas. Dimana dalam pembelajaran di TK tersebut dalam menstimulus

---

<sup>40</sup> Moeslichatoen, *Op.Cit.* h. 9

keaktivitas anak tidak fokus dalam satu metode saja melainkan banyak menggunakan metode salah satunya adalah demonstrasi dan eksperimen. Selain itu guru memberikan dorongan motivasi dan membebaskan anak untuk mengembangkan imajinasinya sesuai dengan gagasannya, serta memberi pujian atas peningkatan kreativitas anak.

### **8. Langkah-langkah mengembangkan kreativitas**

Agar proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas menggunakan media barang bekas terlaksana dengan tertib dan lancar, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media barang bekas ini, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas menggunakan media barang bekas diantaranya sebagai berikut :

- a. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan penjelasan pada anak-anak
- b. Guru mempresensi anak dan menghitung jumlah anak bersama-sama, memberikan pertanyaan-pertanyaan pada anak
- c. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bekerja guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, anak dibagi menjadi dua kelompok
- d. Guru membagikan kertas kepada anak, lalu anak membuat lingkaran dengan alat-alat yang tersedia
- e. Anak membentuk sesuai dengan pengarahan guru perintah, guru hanya mengawasinya
- f. Anak bekerja sendiri tanpa bantuan guru, sehingga hasilnya dapat dilihat sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri

- g. Kecualai anak usia 3 tahun, guru membuatkan pola, tetapi dalam bekerjanya anak sendiri pada waktu menempel, mewarnai, guru hanya mengawasi
- h. Dalam memberikan penjelasan dan pengarahan pada anak, sederhana tapi jelas
- i. Bagi anak yang mengalami masalah, ditangani oleh relawan yang dikirim oleh pemerintah khusus untuk menangani anak yang bermasalah
- j. Relawan itu orang yang ahli bidangnya
- k. Guru pendamping tetap mengawasi anak normal/biasa.<sup>41</sup>

Menurut Arief S, dkk.

guna mengembangkan kreativitas menggunakan barang bekas berikut disajikan beberapa cara atau langkah yang harus dilakukan:

- a. Sebelum menentukan media sederhana yang akan dikembangkan dari barang bekas maka rencanakanlah terlebih dahulu program pengembangan yang akan dilakukan berdasarkan garis-garis besar program pengajaran.
- b. Analisislah kematangan dan kemampuan peserta didik yang akan mengikuti pelajaran.
- c. Amatilah lingkungan sekolah dan rumah peserta untuk menemukan barang bekas yang bisa digunakan.
- d. Membeli atau meminjam media sederhana yang telah ada adalah jalan terakhir guru jika lingkungan sekitarnya kurang mampu memberikan solusi yang tepat.

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru dalam mengembangkan kreativitas anak menggunakan barang bekas. Dari kedua pendapat di atas maka penulis merangkum langkah-langkah metode guru dalam mengembangkan kreativitas menurut bahasa penulis sendiri yang akan menjadi panduan penulis dalam mewawancarai guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Langkah-langkah metode guru dalam mengembangkan kreativitas yang penulis rangkum sebagai berikut :

- a. Memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya

---

<sup>41</sup>Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono, *Op.Cit.* h. 82.

- b. Deskripsi peralatan dalam kegiatan
- c. Memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak
- d. Menyiapkan alat sebelum anak berkarya
- e. Guru mengawasi/mendampingi anak dalam kerkarya
- f. Evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran

## **B. Metode Pembelajaran**

### **1. Pengertian metode pembelajaran**

Metode menurut Djamaluddin dan Abdullah Aly dalam Kapita Selekta Pendidikan Islam, berasal dari kata meta berarti melalui, dan hodos jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan<sup>42</sup>. Sedangkan menurut Depag RI dalam buku metodologi pendidikan agama Islam<sup>43</sup>. Metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Menurut Nana Sudjana metode pembelajaran adalah, “Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”<sup>44</sup>. Menurut Gerlach dan Elly Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana yang sistematis untuk menyampaikan informasi. Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

<sup>42</sup> Anonim, *Kapita Selekta Pembelajaran*, (Jakarta, Ditendik Depdiknas, 2007), h. 27.

<sup>43</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* 2001.

<sup>44</sup> Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), h. 67.

Metode pembelajaran banyak macam-macam dan jenisnya, setiap jenis metode pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing, tidak menggunakan satu macam metode saja, mengkombinasikan penggunaan beberapa metode yang sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Nana Sudjana terdapat bermacam-macam metode dalam pembelajaran, yaitu Metode ceramah, Metode Tanya Jawab, Metode Diskusi, Metode Resitasi, Metode Kerja Kelompok, Metode Demonstrasi dan Eksperimen, Metode sosiodrama (role-playing), Metode problemsolving, Metode sistem regu (team teaching), Metode latihan (drill), Metode karyawisata (Field-trip), Metode survei masyarakat, dan Metode simulasi.

Dalam hal ini di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu tidak hanya fokus dalam satu metode saja dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya, namun disana banyak menggunakan metode dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini sehingga anak tidak mudah bosan dan jenuh, serta guru juga memahami situasi dan kondisi anak. Namun berdasarkan pengamatan dan observasi serta wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah metode yang sering digunakan di TK tersebut adalah metode Demonstrasi Dan Eksperimen, dimana metode ini merupakan metode pengajaran yang sangat efektif, sebab membantu para anak untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta yang benar. Demonstrasi yang dimaksud adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu. Metode demonstrasi adalah

metode mengajar yang cukup efektif sebab membantu para anak untuk memperoleh jawaban dengan mengamati suatu proses atau peristiwa tertentu.

a. Kelebihan metode demonstrasi

1. Menghindari verbalisme.
2. Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
3. Proses pengajaran lebih menarik.
4. Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.

b. Kelemahan Metode Demonstrasi

1. Memerlukan keterampilan guru secara khusus.
2. Kurangnya fasilitas.
3. Membutuhkan waktu yang lama.

Selain itu di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dalam menyampaikan pembelajarannya juga sering menggunakan Metode Eksperimen, dimana metode ini bukan sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan satu metode berfikir, sebab dalam Eksperimen dapat menggunakan metode lainnya di mulainya dari menarik data sampai menarik kesimpulan.

Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Metode demonstrasi dan eksperimen merupakan metode mengajar yang sangat efektif, sebab membantu para siswa untuk mencari jawaban dengan usahanya sendiri berdasarkan fakta yang benar. Demonstrasi yang dimaksud adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu.

- a. Kelebihan Metode Eksperimen
  1. Membuat siswa lebih percaya atas  
kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaan.
  2. Membina siswa membuat terobosan baru.
  3. Hasil percobaan yang  
berharga dapat dimanfaatkan untuk kemakmuran umat manusia.
- b. Kelemahan metode eksperimen
  1. Cenderung sesuai bidang sains dan teknologi.
  2. Kesulitan dalam fasilitas.
  3. Menuntut ketelitian, kesabaran, dan ketabahan.
  4. Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan.

Oleh karena itu 1  
di Tk Aisyiyah

Labuhan Ratu sering menggunakan metode tersebut karena dianggap lebih efektif dan anak bebas

untuk berkarya dengan imajinasinya sehingga menghasilkan karya sendiri khususnya dengan media barang bekas, karena anak tidak dituntut untuk menghasilkan sama persis seperti guru yang mencontohkannya di depan kelas. Namun berdasarkan apa yang ada dalam imajinasi anak.

## 2. Pentingnya metode pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang  
paling penting dalam implementasi kurikulum.

Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif atau efisien, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seyogyanya tahu bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan, materi/bahan ajar, metode pengajaran, media, evaluasi, siswa dan guru. Strategi dan metode pengajaran merupakan salah satu komponen di dalam sistem pembelajaran, tidak dapat dipisahkan dari komponen lain yang dipengaruhi oleh faktor-faktor, antara lain: tujuan pembelajaran, materi ajar, peserta didik / siswa, fasilitas, waktu dan guru.

### **C. Media Barang Bekas**

#### **1. Pengertian media**

Menumbuhkembangkan potensi kreativitas anak tersebut, sangat diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Media secara bahasa berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>45</sup> Sedangkan menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun

---

<sup>45</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo, 1997), h. 3.



kondisi yang membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>46</sup>

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar tentang perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar anak dalam proses belajarnya dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut. Diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan. Sardiman menjelaskan bahwa guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Secara kreatif guru dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak. Melalui pemanfaatan bahan alam dan bahan sisa ini guru diharapkan mampu:

- a. Menciptakan permainan baru dengan memanfaatkan bahan sisa (barang bekas) dan bahan alam sebagai media bermain bagi anak usia dini
- b. Mengoptimalkan bahan alam atau bahan sisa sebagai sarana bermain atau sumber belajar bagi anak agar lingkungan belajar lebih kaya
- c. Mengetahui aneka ragam bahan alam dan bahan sisa yang dapat dijadikan sebagai alat bermain atau sumber belajar

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh pancaindra anak usia dini. Melalui kegiatan bermain semua pancaindra akan distimulus untuk memberikan rangsangan pada kemampuan penalarannya. Pada saat anak usia dini bermain terjadi eksplorasi,

---

<sup>46</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h. 15.

penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, imajinasi, kreativitas sehingga guru dapat mengamati tingkat pencapaian perkembangan anak.

Guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media belajar melalui bermain bagi anak usia dini. Secara kreatif guru dapat menggunakan alat peraga atau alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan pemanfaatan barang-barang bekas sebagai sarana bermain dan menumbuhkan kreativitas anak. Guru harus mampu mengeksplorasi daya ciptannya untuk mampu memanfaatkan lingkungan dan barang-barang bekas sebagai sumber belajar. Guru mampu merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu.

Guru juga harus mampu mengatur semua peralatan, dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan, peralatan dan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru dapat memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga dapat menentukan kualitas dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan disekitar kita kaya akan sumber belajar. Guru hendaknya mampu memanfaatkan sumber belajar tersebut sebagai alat permainan edukatif diantaranya: (1) Bahan-bahan alam dan bahan-bahan sisa yang ada disekitar, yang dapat di manfaatkan yaitu: bahan sisa meliputi: kertas bekas (majalah, koran, kantong besar), kardus atau karton, bahan/kain, plastik,

kaleng, busa, tali, tutup botol, karet. (2) bahan alam yaitu batu-batuan, kayu, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian, pelepah, bambu.<sup>47</sup>

Dalam hal ini penulis tertarik menggunakan bahan alam dan barang bekas dalam menstimulus perkembangan kreativitas anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung karena berdasarkan prasurvey yang dilakukan oleh penulis di TK tersebut sudah cukup berhasil dalam mengembangkan kreativitas anak melalui barang bekas.

## **2. Pengertian barang bekas**

Barang-barang bekas merupakan salah satu media karena yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya. Barang-barang bekas adalah suatu barang yang tidak berguna atau dipakai, kemudian diolah kembali agar menghasilkan suatu karya yang bermutu. Dengan kata lain, barang-barang bekas adalah benda-benda yang pernah dipakai (sis), yang kegunaanya dapat dimanfaatkan namun tentunya tidak sama seperti benda yang baru.

Dalam kegiatan bermain anak untuk mengembangkan kreativitas anak, penggunaan barang-barang bekas misalnya dari cangkang telur, kardus, sisik ikan, serutan kayu, daun pisang kering, ranting pepohonan, daun-daunan kering, gabus, kertas, botol plastik, dan lain-lain. Dari cangkang telur misalnya, anak-anak diminta menempelkan atau menaburkan ke pola gambar yang sudah dibuat. Kemudian dari

---

<sup>47</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 38-39

kardus, anak-anak diminta membuat bentuk atau pola mobil-mobilan. Dari sisik ikan, misalnya anak-anak juga bisa menempelkan ke pola gambar ikan. Dari ranting pepohonan dan daun-daun kering kemudian digambar pola pohon dan daun ditempelkan atau disusun sesuai dengan polanya, dan lain-lain.

Dalam kamus lengkap bahasa indonesia “barang” artinya sebagai benda yang berwujud sedangkan arti” bekas” adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa pakai. Jadi barang bekas bisa diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai (sisi), yang kegunaannya tidak sama dengan barang baru.<sup>48</sup> Menurut Rosdianawati kegiatan daur ulang atau barang bekas adalah membuat mainan atau benda dengan mempergunakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai, seperti kotak korek api, botol, karton, plastik, kayu dan lain-lain.<sup>49</sup>

Kegiatan daur ulang ialah bahwa dengan menggunakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai (seperti kotak korek api, botol, karton, plastik, kayu dan lain-lain). Dibuat aneka ragam obyek, tergantung dari kreativitas si pencipta. Ada yang membuat pot bunga, hiasan dinding, kapal, boneka dsb. Semuanya dibuat dengan menggabung-gabungkan bermacam-macam bahan, jenis yang berbeda, ukuran, bentuk, warna. Benda tersebut dibuat atau disusun menjadi bentuk-bentuk baru.

---

<sup>48</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka 1990), h. 123.

<sup>49</sup>Rosdianawati, *Perkembangan Anak Secara Holistik Sebagai Pribadi Yang Unik*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2003), h. 56.

Kegiatan membuat kombinasi yang bervariasi dari bahan yang tersedia sangat mengasyikkan anak dan tidak membosankan, karena setiap kali ia dapat kombinasi yang baru mengikuti daya imajinasinya. Daur ulang berbeda dengan penggunaan kembali, daur ulang memecah barang bekas menjadi bahan mentah dengan tujuan membentuk barang yang baru dari bahan mentah tersebut. Daur ulang membutuhkan energi yang lebih besar, namun jumlah barang yang dapat dimanfaatkan lebih banyak. Daur ulang juga berguna untuk memanfaatkan kembali barang sudah rusak yang sudah tidak bisa dipergunakan lagi.

### **3. Manfaat penggunaan kembali barang bekas**

Ada empat manfaat penggunaan kembali barang bekas/daur ulang dalam wikipedia 2012 yaitu:

- a. Menghemat bahan mentah dan energi sepanjang barang yang dipergunakan kembali menggantikan barang yang baru yang dapat diproduksi industri.
- b. Mengurangi akan kebutuhan tempat sampah dan biaya.
- c. Dapat memberikan lapangan pekerjaan yang berkelanjutan.
- d. Bermanfaat bagi konsumen dengan menghemat uang karena barang yang dipergunakan kembali pada umumnya dijual dengan harga lebih murah relatif terhadap barang yang baru.

### **4. Kriteria keamanan media barang bekas**

Kriteria keamanan yang harus dipertimbangkan dalam membuat media bermain dengan bahan alam dan barang bekas. Menurut Bontolalu menjelaskan bahwa guru dalam mempergunakan bahan alam dan bahan bekas harus tetap mempertimbangkan keamanan bagi anak misalnya:

1. Kayu tidak berserat karena serat kayu dapat menusuk
2. Bulu bambu yang gatal, bambu yang telah dipotong disisik, dan dicuci, diampelas agar licin dan halus

3. Sedut tumpul semua alat permainan
4. Cat tidak mengandung racun( nontoxid)
5. Menjaga kebersihan dengan cara mencuci alat permainan satu minggu sekali
6. Tidak ada paku yang menonjol
7. Pembuatan dengan ukuran yang presisi atau ketepatan yaitu ukuran yang akurat agar akan mampu mengambil kesimpulan

## 5. Kelemahan penggunaan barang bekas

Selain manfaat penggunaan barang bekas/daur ulang, terdapat pula kelemahan didalamnya menurut Wikipedia 2012:

- a. Terkadang membutuhkan proses pembersihan dan transportasi yang mengorbankan lingkungan juga.
- b. Beberapa bahan mungkin berbahaya jika dipaki kembali, misalnya beberapa jenis plastik yang membentuk kemasan makanan, tidak direkomendasi untuk dipegunakn kembali untuk dipergunakan kembali karena resiko zat plastik yang berdifusi kedalam makanan.
- c. Barang yang dipergunakan kembali harusnya lebih tahan lama, ini berarti, dalam proses produksi awal, barang tersebut akan membutuhkan banyak material.
- d. Mensortir dan mempersiapkan barang untuk dipergunakan kembali membutuhkan banyak waktu, yang mungkin menimbulkan ketidaknyamanan bagi konsumen dan mengorbankan uang.

## D. Kerangka Berpikir

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>50</sup> Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

---

<sup>50</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.

Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi.<sup>51</sup>Metode yang dipergunakan juga mampu mendorong anak mencari dan menentukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru serta anak mampu bereksplorasi dengan imajinasinya sendiri yang dituangkan dengan bentuk karyanya sendiri. dari beberapa metode diatas penulis tertarik untuk menggunakan metode Demonstrasi dan Eksperimen dalam mengembangkan kreativitas anak menggunakan media barang bekas.

Menurut Stone yang dikutip Luluk Asmawati menjelaskan dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini akan membawa berbagai keuntungan, seperti memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini, memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, dan meningkatkan kreativitas guru dan peserta dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan sisa (barang bekas).<sup>52</sup>

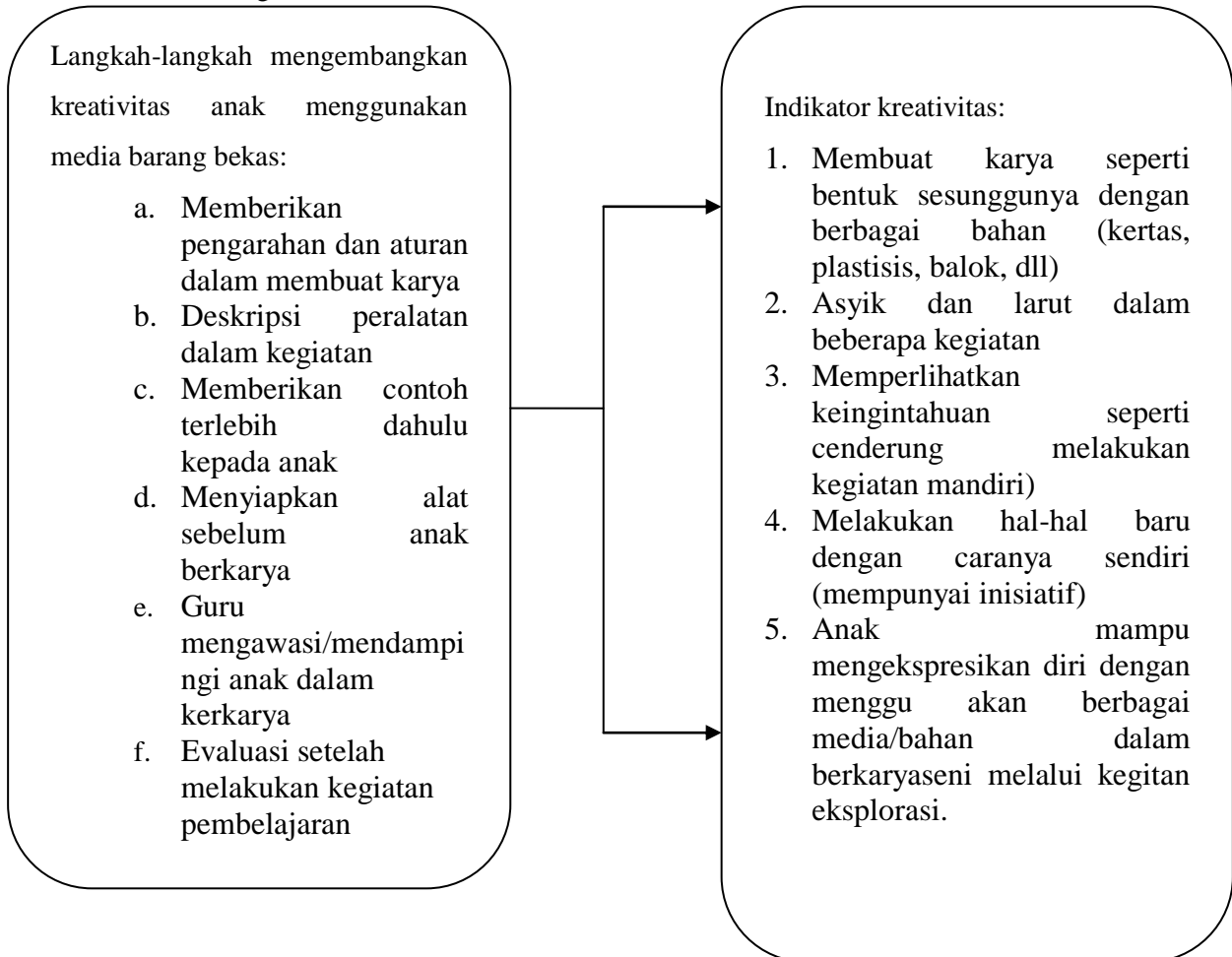
---

<sup>51</sup>Moeslichatoen,*Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2004), h. 9

<sup>52</sup>Luluk Asmawati,*Op.Cit.* h.36

Alur berfikir dalam penelitian ini dapat diperjelas menggunakan gambar berikut :

Gambar 1. Kerangka Pikir





### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Sifat Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>53</sup> Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>54</sup> Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara proposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi<sup>55</sup>, sedangkan menurut John W.Creswell yang di kutip oleh Hamid Patiliam, penelitian kualitatif adalah: “sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang di bentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan di susun dalam

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, ( Bandung, Alfabeta , 2008), h. 3

<sup>54</sup> Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, ( Jakarta, Rajawali Press, 2012), h. 2

<sup>55</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 115

sebuah latar ilmiah”.<sup>56</sup> Selanjutnya Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang di amati.

Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskripsi ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu yang berlokasi di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 14 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tentukan oleh penelitian kemudian di tarik kesimpulanya. Menurut pendapat Spradley dalam Sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi? Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan objek atau subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya.<sup>57</sup>

Berdasarkan dari pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah responden (20 siswa dan 2 guru serta kepala sekolah TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu) yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang di teliti, misalnya, guru, siswa, kepala sekolah. “Purposive Sampling” yaitu teknik

---

<sup>56</sup> Hamid Pattiliam, *Metode Pengembangan Kualitatif*, ( Jakarta, Alfabeta, 2005), h. 56

<sup>57</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, Hlm 297

pengambilan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan dimaksudkan dalam skripsi ini adalah guru yang dipilih diandaikan dapat memberikan data secara komperhensif tentang skripsi ini.<sup>58</sup> Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: “metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media barang bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu”

#### **D. Instrumen Penelitian**

Peneliti adalah instrumen yang paling utama dalam penelitian kualitatif.<sup>59</sup> Peneliti di katakan instrumen utama karena dalam pengadakan penelitian, peneliti sendiri yang terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data. Dalam teknis pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi ,analisis data. Yang akan diobservasi oleh peneliti disini adalah cara guru-guru dalam upaya mengembangkan kreativitas anak melalui media barang bekas. Yang akan di jelaskan di bagian lampiran lembar observasi. Dalam melakukan wawancara, peneliti akan mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas kelas B 3. jenis wawancara yang digunakan adalah “interview bebas berstruktur” dan jelasnya lagi dapat di lihat di bagian lampiran “panduan wawancara”.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pada bagian ini dikemukakan bahwa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang utama yaitu: Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Berikut ini dikemukakan teknik penelitian pengumpulan data yaitu:

- a) Observasai (pengamatan)

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 300

<sup>59</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 400

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena social dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.<sup>60</sup> Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

Adapun bentuk observasi yang penulis lakukan adalah observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang diobservasi. Artinya posisi peneliti hanya sebagai pengamat dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu. Proses pengamatan yang peneliti lakukan selama berada di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu tersebut kemudian di catat yang disusun secara sistematis. Observasi ditunjukan pada guru dan anak didik, serta untuk melihat langsung proses kegiatan media barang dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.

Dan penulis dapat melihat metode guru dalam mengembangkan kreativitas melalui media barang bekas dengan melihat lembar penilaian yang ada di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu. Adapun observasi pertama yang penulis lakukan adalah melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui secara jelas metode guru mengajar menggunakan media barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak. Yang akan peneliti observasi adalah metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak menggunakan media barang bekas.

Peneliti mencatat semua hal yang di perlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang di isi dengan tanda *check list*(√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Format lembar observasi tentang metode guru dalam mengembangkan kreativitas melalui media barang bekas yang diberikan kepada guru yang ditampilkan pada tabel berikut :

---

<sup>60</sup> Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, Yayasan Penerbit FB UGM, Yogyakarta, 1990, hlm 286

**Tabel 3**  
**Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2**  
**TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung**

	Indikator	Sub Indikator	Item
Perkembangan kreativitas	a. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll)	Dapat melipat, menempel, mewarnai, dan menggunting kertas atau gambar sesuai pola	1
		Dapat mengenal berbagai macam bentuk, konsep besar kecil, warna dsb.	1
	b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	Dapat fokus terhadap medianya sendiri dan tidak mengganggu teman lainnya	1
		Dapat menghargai karya orang lain	1
	c. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri	Dapat menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa bantuan guru/orang lain	1
		Dapat merapikan kembali alat yang telah digunakan dan menaruhnya ditempat semula	1
	d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)	Dapat membuat karya sesuai dengan apa yang dilihat anak sebelumnya	1
	e. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi	Dapat membuat berbagai macam bentuk dengan bahan yang ada	1
		Dapat menggunakan alat sesuai dengan fungsinya	1
			9

**Tabel 4**  
**Pedoman Observasi**  
**Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2**  
**Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung**

<b>No</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Ket</b>
1.	Dapat melipat, menempel, mewarnai, dan menggunting kertas atau gambar sesuai pola	Anak dapat melipat, menempel, menggunting kertas atau gambar sesuai pola dengan benar	
2.	Dapat mengenal berbagai macam bentuk, konsep besar kecil, warna dsb.	Anak dapat mengenal berbagai macam bentuk seperti bulat, segiempat, segitiga dsb. Serta mengenal berbagai konsep dan warna seperti merah, kuning, biru dsb	
3.	Dapat fokus terhadap medianya sendiri dan tidak mengganggu teman lainnya	Anak dapat asik dan larut dengan media yang dibuatnya tanpa mengganggu temannya sehingga menjadi kondusif dan tertib	
4.	Dapat menghargai karya orang lain	Anak dapat bersikap sopan dan menghargai karya orang lain dengan baik	
5.	Dapat menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa bantuan guru/orang lain	Anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dengan baik tanpa bantuan guru dan orang lain	
6.	Dapat merapikan kembali alat yang telah digunakan dan menaruhnya ditempat semula	Anak dapat merapikan kembali peralatan yang telah digunakan	
7.	Dapat membuat karya sesuai dengan apa yang dilihat anak sebelumnya	Anak dapat membuat karyanya sendiri tidak harus sama persis dengan yang dicontohkan guru, seperti dalam membuat semangka dengan styrofoam tidak hanya berwarna merah melainkan ada yang kuning bahkan warna lainnya sesuai pengalaman anak	
8.	Dapat membuat berbagai macam bentuk dengan bahan yang ada	Anak dapat membuat karya dari berbagai macam bahan seperti kardus, kaset vcd, kain perca dan styrofoam	
9.	Dapat menggunakan alat sesuai dengan fungsinya	Anak dapat menggunakan alat sesuai fungsinya seperti gunting untuk menggunting kertas. Lem untuk menempel dan lain sebagainya	

**Tabel 5**  
**Pedoman Observasi Penilaian**  
**Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B2**  
**Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung**

Nama Anak :  
 Tema/ Sub Tema :  
 Tanggal Observasi :

No	Item	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak dapat melipat, menempel, menggunting kertas atau gambar sesuai pola dengan benar					
2.	Anak dapat mengenal berbagai macam bentuk seperti bulat, segiempat, segitiga dsb. Serta mengenal berbagai konsep dan warna seperti merah, kuning, biru dsb					
3.	Anak dapat asik dan larut dengan media yang dibuatnya tanpa mengganggu temannnya sehingga menjadi kondusif dan tertib					
4.	Anak dapat bersikap sopan dan menghargai karya orang lain dengan baik					
5.	Anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dengan baik tanpa bantuan guru dan orang lain					
6.	Anak dapat merapikan kembali peralatan yang telah digunakan					
7.	Anak dapat membuat karyanya sendiri tidak harus sama persis dengan yang dicontohkan guru, seperti dalam membuat semangka dengan sterofom tidak hanya berwarna merah melainkan ada yang kuning bahkan warna lainnya sesuai pengalaman anak					
8.	Anak dapat membuat karya dari berbagai macam bahan seperti kardus, kaset vcd, kain perca dan sterofom					
9.	Anak dapat menggunakan alat sesuai fungsinya seperti gunting untuk menggunting kertas. Lem untuk menempel dan lain sebagainya					

Bandar Lampung, Oktober 2017  
 Peneliti

Desi Ratnawati





Keterangan angka:

1. Anak dapat melipat, menempel, menggunting kertas atau gambar sesuai pola dengan benar
2. Anak dapat mengenal berbagai macam bentuk seperti bulat, segiempat, segitiga dsb. Serta mengenal berbagai konsep dan warna seperti merah, kuning, biru dsb
3. Anak dapat asik dan larut dengan media yang dibuatnya tanpa mengganggu temannya sehingga menjadi kondusif dan tertib
4. Anak dapat bersikap sopan dan menghargai karya orang lain dengan baik
5. Anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dengan baik tanpa bantuan guru dan orang lain
6. Anak dapat merapikan kembali peralatan yang telah digunakan
7. Anak dapat membuat karyanya sendiri seperti membuat semangka dengan sterofom tidak hanya berwarna merah melainkan ada yang kuning bahkan warna lainnya
8. Anak dapat membuat karya dari berbagai macam bahan seperti kardus, kaset vcd, kain perca dan sterofom
9. Anak dapat menggunakan alat sesuai fungsinya seperti gunting untuk menggunting kertas. Lem untuk menempel dan lain sebagainya

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang  
 MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 7**  
**Lembar Observasi untuk Guru dalam mengembangkan kreativitas anak**

Nama Guru :  
 Tanggal Observasi :

No	Langkah-Langkah mengembangkan kreativitas anak	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Guru memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya		
2.	Guru mendeskripsikan peralatan yang akan digunakan dalam membuat karya		
3.	Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak sebelum melakukan kegiatan		
4.	Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam membuat karya alat		
5.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam kerkarya		
6.	Guru mengadakan evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran		

Bandar Lampung, Oktober 2017  
 Guru/ Pengobservasi

Desi Ratnawati

b) Wawancara (Interview)

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.<sup>61</sup> Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden, dan wawancara responden dicatat atau direkam.<sup>62</sup> Jadi wawancara adalah komunikasi dua orang atau lebih secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan data atau informasi yang jawaban dari responden dicatat atau direkam.

Teknik wawancara ini merupakan pendukung dalam pengumpulan data dan informasi dalam penelitian. Adapun jenis wawancara yang digunakan peneliti yaitu interview bebas berstruktur yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview berstruktur.<sup>63</sup> Maksudnya peneliti dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan memiliki kerangka pertanyaan yang akan ditanya kepada informan, namun demikian dalam pelaksanaannya, peneliti tidak terikat pada susunan pertanyaan tersebut bebas dan leluasa dalam melakukan ekspresi dan improvisasi.

Kerangka pertanyaan hanya sebagai panduan wawancara untuk memudahkan dalam melakukan wawancara dengan pengolahan data dan informasi pada tahap berikutnya. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui pendapat, sikap, perasaan, dari pada subyek penelitian mengenai masalah yang diteliti. Subjek wawancara disini adalah guru serta kepala sekolah. Karena guru dan kepala sekolah adalah pihak yang terlibat langsung dalam proses mengembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.

---

<sup>61</sup> S.Nasution, *Metode Reserch Penelitian Ilmiah*, ( Jakarta, Bumi Aksara, 2006), h. 113.

<sup>62</sup> Sugiyoni, *Op.Cit*, h. 400

<sup>63</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*,( Jakarta, Rineka Cipta, 1991), h. 199

**Tabel 8**  
**Kisi–Kisi Wawancara Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak**  
**Di Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Item</b>
	Memberikan arahan dan aturan dalam membuat karya	Guru memberikan arahan dan aturan terlebih dahulu kepada anak agar dapat berjalan dengan tertib.	1
	Mendeskripsikan peralatan yang akan digunakan	Guru menjelaskan peralatan apa saja yang akan digunakan dalam membuat karya	1
	Memberikan contoh terlebih dahulu	Guru membuat contoh terlebih dahulu kepada anak/ media yang sudah jadi	1
	Menyiapkan peralatan sebelum berkarya	Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran hari ini	1
	Mengawasi anak dalam mengerjakan tugas dan memberi motivasi kepada anak	Guru mengawasi anak dalam membuat karya dan memberi motivasi kepada anak (memberikan kebebasan untuk anak bereksperimen)	1
	Mengadakan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran selesai	Guru mengadakan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran selesai dan menyampaikan pesan dan kesan dalam kegiatan tersebut	1
		<b>Jumlah</b>	<b>6</b>

**Tabel 9**  
**Pedoman Wawancara**  
**Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak**  
**Di Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung**

No	Pertanyaan
1	Apakah guru melakukan pengarahan dan aturan terlebih dahulu sebelum anak membuat karya?
2.	Apakah guru menjelaskan peralatan apa saja yang akan digunakan dalam kegiatan membuat karya?
3.	Apakah guru sebelumnya sudah membuat media untuk kegiatan hari ini?
4.	Apakah peralatan dalam membuat karya sudah disiapkan sebelumnya?
5.	Apakah ibu Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam membuat karya, atau bahkan membantu anak apabila mereka kesulitan dalam membuat karyanya?
6.	Apakah guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai imajinasinya sendiri?
7.	Apakah guru memberikan dorongan atau motivasi kepada anak?
8.	Apakah guru mengulas kembali pembelajaran yang telah disampaikan setelah akhir pembelajaran?

c) Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto.”Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku,surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya”<sup>64</sup>. Dengan demikian jelasnya bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi. Adapun data yang dihimpun melalui metode dokumentasi adalah tentang sejarah berdirinya TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, letak geografis, visi, misi, tujuan, sarana dan prasarana, data guru, data anak, dan foto-foto.

---

<sup>64</sup> Suharsimi Arikunto, *Op-Cit*,h.206

## **F. Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpul kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya media barang bekas mengembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu. Dalam penelitian ini data di analisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif, guna memperkuat data, maka dilengkapi dengan teori dari para ahli dan pendapat dari peneliti sendiri. Setelah data di analisis, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara induktif. Metode induktif yaitu suatu cara berfikir, "berdasarkan dari pengetahuan yang khusus, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang umum".<sup>65</sup> Alur analisis ini digambarkan sebagai berikut:

### **a) Reduksi Data**

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberi gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumen analisis. Reduksi Data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan media barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

### **b) Display Data**

---

<sup>65</sup> Sutrisno Hadi, *Metode Reserch*, Jilid 1, Andi Opset Yogyakarta, h. 42

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah tek naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis Data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang media barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu.

c) Menarik Kesimpulan /verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan, mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul. Dan data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data yang tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan di tambahkan.<sup>66</sup>

Pengecekan informasi atau data dapat dilakukan oleh setiap peneliti selesai wawancara, ditempuh dengan mengkonfirmasi hasil wawancara dengan responden. Komponen-komponen analisis data yang mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif saling berhubungan selama dan sesudah pengumpulan data atas dasar tersebut karakter analisis data, atas dasar tersebut karakter analisis kualitatif disebut pula dengan model interaktif.

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 99

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, selama ini penerapan metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media barang bekas sudah cukup baik dan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang akan dicapai. Hal ini guru memperhatikan bahwasannya media barang bekas dapat mengembangkan kreativitas anak yang akan menjadi faktor utama dalam kehidupan dimasa yang akan datang bagi anak.

Salah satu tujuan mengembangkan kreativitas anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu ialah berkembangnya kreativitas anak merupakan tujuan utama karena sekolah mempunyai tujuan yang bisa di usahakan untuk menciptakan dan melahirkan anak yang kreatif untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berinovasi. Media barang bekas juga bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak agar anak mampu menghasilkan suatu bentuk, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, menjawab pertanyaan sederhana, memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Selain itu ekspresikan imajinasinya yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang konkrit.



## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Aisyiyah 1**

TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu terletak di lokasi yang sangat strategis, dipusat kota Bandar Lampung. Tepatnya di jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.14, Labuhan Ratu, Kedaton, Bandar Lampung, Lampung, Indonesia. Untuk mencapai TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu sangat mudah, karena Jalan Zainal Abidin merupakan jalur jalan protokol kota, dan dilalui oleh kendaraan umum dari dan ke Terminal Bus Induk. RAJABASA.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Labuhan Ratu didirikan pada tahun 1979 oleh Pimpinan Cabang Aisyiyah Kedaton Bandar Lampung. Latar belakang didirikannya karena di TK Aisyiyah Kedaton saat itu yang mayoritas penduduknya beragama islam belum ada satupun Taman Kanak-kanak Islami yang secara sungguh-sungguh mendidik anak-anak sejak dini tentang ke-Islaman.

TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung pada awalnya hanya memiliki 40 peserta didik dan belum mempunyai gedung sendiri untuk proses belajar mengajar, pada saat itu hanya menggunakan bangunan mushola saja. Seiring dengan berjalannya waktu TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dapat mengembangkan kualitas dan kuantitas sekolah. Hal itu dibuktikan dengan bertambahnya murid dari tahun ketahun dengan diiringi penambahan fasilitas yang memadai. TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu

tidak hanya dinikmati oleh anak-anak tertentu /yang mampu saja. Apabila ada orang tua /wali murid yang tidak mampu membayar, maka dengan persyaratan tertentu bisa ditinggalkan atau bahkan dibebaskan dari iuran (SPP).

## **2. Visi dan Misi**

Visi dan misi TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung:

- Visi

Mencetak anak bangsa beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, beriman, berbudaya paham dengan iptek.

Indikator:

1. Unggul dalam pembelajaran sekolah PAIKEM
2. Unggul dalam kelengkapan sarana dan prasarana
3. Unggul dalam berkreasi dan berinovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan tingkat taman lanak-kanak
4. Unggul dalam menciptakan 8 K yaitu; keamanan, ketertiban, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, kenyamanan, dan kerapihan
5. Mengkondisikan sekolah agar selalu bersih, rapih, indah, agar dapat menciptakan sarana kondusif dalam proses pembelajaran
6. Unggul dalam kegiatan sosial keagamaan

- Misi Sekolah

1. Menjadikan TK Aisiyyah menjadi sekolah yang didukung kelengkapan sarana dan prasarana yang berkualitas dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang belum memadai.
2. Menumbuhkan semangat keunggulan kepada setiap warga sekolah
3. Mendorong dan membantu setiap siswa dalam rangka menumbuh kembangkan bakat dan minat secara optimal.
4. Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan seluruh warga sekolah masyarakat dan instansi terkait.

### **3. Keadaan Tenaga Pendidik di TK Aisiyyah 1 Labuhan Ratu**

Dalam menjalankan program pendidikan, TK Aisiyyah 1 Labuhan Ratu didukung oleh tenaga pendidik yang cukup baik. Berikut data keadaan tenaga pendidik di TK Aisiyyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

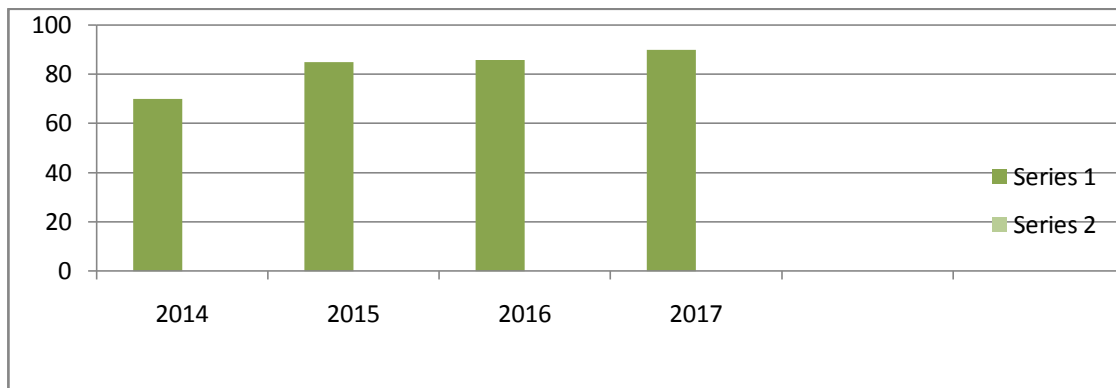
No	Nama	NIP/NRB	L/ P	Jabatan	Pend. terakhir	Tahun lulus	TMT	pangka t	Golon gan
1.	Hi.Moh. Muhsin M,Pd	197003102005011007	L	Kep. Sek	S2 PAUD	2010	01012005	Penada Muda	III/B
2.	Suparyani	195609221986032002	P	Guru	Prog. B. TK	1985	01011986	Penata TK. 1	IV/A
3.	Hayanti Komala S, Pd. I	196907291992032006	P	Guru	S1 FAI	2011	01031992	Penata	III/C
4.	Sumirah S, Pd. AUD	198103182005012011	P	Guru	S1 AUD	2011	01031991	Penata	III/C
5.	Ernawati	6235745648300023	L	Guru	SMA	1986			
6.	Silvia S. Pd. I	9958752653300012	P	Guru	S1	2001	01071996		
7.	Selfi Rostiani, S. Pd. I	4435755657300012	P	Guru	S1 PGRA	2012	01082004		
8.	Mohammad Thobi		L	Guru TPA	SMK	2011			

Sumber : Dokumentasi TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui latar belakang pendidikan guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu bervariasi. Namun dengan bervariasinya latar belakang pendidikan tersebut justru saling melengkapi dan untuk menyatukan ide untuk meningkatkan layanan pendidikan di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu. Sebagai kepala di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Bapak Hi.Moh. Muhsin M,Pd mengungkapkan bahwa perlu adanya perbaikan dari segi pendidik yaitu kependidikan staf pendidik. Sehingga kepala sekolah di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu bersama para guru bersepakat untuk melanjutkan pendidikannya sesuai dengan tuntunan mereka sebagai guru PAUD sesuai dengan UUD 1945.

#### 4. Data Peserta Didik di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu

##### 1. Data Jumlah Siswa Antar Tahun 2014-2017



#### B. Metode Demonstrasi Dan Eksperimen Dalam Pengembangan Kreativitas Anak

##### 1) Arti penting kreativitas

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2017 dengan kepala sekolah TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, tentang arti pentingnya kreativitas anak usia dini.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Bapak Muhdir selaku kepala sekolah TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu:

”kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli (original) dan imajinatif. Anak mampu membuat karyanya tanpa banyak bimbingan dari gurunya dan tidak fokus dengan yang dicontohkan guru saja, anak kreatif cenderung lebih ceria dan periang serta banyak bertanya dan cepat merespon dan lebih mudah untuk fokus. Kreativitas harus distimulus

sejak dini karena merupakan bekal anak dimasa depannya untuk mencapai tujuan akhir yaitu kesuksesan dan kebahagiaan”.<sup>67</sup>

Sedangkan menurut Ibu Silvi selaku guru kelas B3 menjelaskan sebagai berikut:

“Kreatifitas adalah kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru kemudian mampu mengadaptasikannya dengan gagasan yang sudah dimiliki. Anak kreatif juga cenderung keluar batas dari biasanya seperti anak cenderung aktif di kelas dan banyak bertanya serta mampu menciptakan sesuatu yang lain dari temannya. Kreatifitas penting bagi anak karena merupakan aspek anak usia dini yang harus terstimulus sejak dini, jika hanya dilewatkan saja sayang, bisa jadi anak cenderung tidak mandiri dan bergantung kepada orang lain saja”.<sup>68</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya kepala sekolah dan guru betul memperhatikan perkembangan kreatifitas anak didiknya, beliau sadar pentingnya penanaman kreatifitas harus terstimulus sejak dini. Kemudian anak kreatifitas memiliki ciri-ciri khusus anak dikatakan anak kreatif seperti pernyataan diatas; anak cenderung lebih aktif, banyak bertanya, lebih fokus, cepat merespon dan mampu menciptakan hal yang baru atau lain dari pada temannya.

Hal ini senada dengan pendapat Santrock mengatakan bahwa ”Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi<sup>69</sup>. Clemons menjelaskan pentingnya kreativitas dimana dipandang sebagai

---

<sup>67</sup>Muhdir, Wawancara dengan Kepala Sekolah, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 25 Oktober 2017.

<sup>68</sup>Silvia, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

<sup>69</sup>Yuliani Nurani Sujiono Dan Bambang Sujiono, *Bermai Kreatif*, (Jakarta:Indels, 2010), h.38.

peluang strategis untuk menunjang keberhasilan hidup. Clemons mengemukakan bahwa, “*Creativity is an important component of problem solving, other higher cognitive abilities social and emotional well-being and academic and adult success*”<sup>70</sup>.

## 2) Tujuan mengembangkan kreatifitas

Suatu lembaga pasti memiliki tujuan yang hendak dicapainya begitupun dengan TK Aisyiah memiliki tujuan berikut. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah yakni Bapak Muhdir M.Pd mengatakan bahwa tujuan dikembangkannya kreatifitas anak usia dini adalah:

“Tujuan mengembangkankreatifitas anak adalah untuk melatih kemampuan anak agar bisa melanjutkan pendidikan selanjutnya. Anak sudah siap menghadapi kesulitan-kesulitan yang ada nantinya”.<sup>71</sup>

Kemudian menurut wali kelas B3 Ibu Sumirah berpendapat bahwa tujuan mengembangkan kreatifitas adalah:

“Menurut saya kreatifitas harus dikembangkan sedini mungkin siapa tahu dimasa yang akan datang kalau anak-anak sudah terbiasa dan terlatih untuk kreatif dia mampu menciptakan hal yang baru dan bisa menjadi nilai jual yang tinggi dengan memanfaatkan barang bekas atau bahan alam lainnya”.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup>Ratih, Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran(Role Playing) Terhadap Pengaruh Kreativitas Anak (Bandung: UPI, 2009).

<sup>71</sup>Muhdir, Wawancara dengan Kepala Sekolah, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 25 Oktober 2017.

<sup>72</sup>Sumirah, Wawancara dengan Guru Kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa sekolah mengembangkan kreatifitas anak adalah sebagai pondasi awal anak yang harus terstimulus sejak dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dan mampu menyelesaikan persoalan-persoalan dengan baik dan bijaksana serta mampu menciptakan sebuah karya yang bernilai jual tinggi dikemudian hari. Senada dengan pendapat Renzulli dalam Munandar mengatakan bahwa:”kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia di masa yang akan datang”.<sup>73</sup>

### **3) Perkembangan kreativitas anak**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah TK Aisyiyah tentang hasil evaluasi terhadap Perkembangan kreativitas peserta didiknya. Hal ini dijelaskan oleh kepala sekolah pak muhdir dan wali kelas B3 yang menjadi subjek penelitian penulis.

Sebagaimana Bapak Muhdir selaku kepala sekolah mengatakan bahwa:

“Guru sudah mampu memahami konsep dengan teori yang kemudian dipadukan dengan keberagaman anak yang kemampuannya berbeda, dan guru sudah mampu mengakomodir dan sudah mengaplikasikan dengan baik. Namun walaupun demikian guru harus terus belajar agar lebih baik lagi dalam mengembangkan semua aspek anak khususnya kreatifitas itu sendiri, dalam hal ini perkembangan kreatifitas anak sudah cukup memuaskan”.<sup>74</sup>

Sedangkan menurut wali kelas B3 Ibu Silvi dan Ibu Sumirah mengatakan bahwa:

---

<sup>73</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 27.

<sup>74</sup>Muhdir, Wawancara dengan Kepala Sekolah, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 25 Oktober 2017



“Menurut saya dan Ibu Silvi jika memuskan sekali belum namun kalau sudah berkembang memang berkembang dengan baik, karena kreatifitas akan terus berkembang sesuai zaman dan teknologi semakin canggih oleh sebab itu terus belajar dan jangan malas untuk mencari informasi yang baru”.<sup>75</sup>

Berdasarkan wawancara di atas perkembangan kreativitas anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu memang sudah memuaskan, guru sudah menerapkan konsep dengan teori dengan keberagaman anak yang berbeda-beda, kemudian guru mau terus belajar dalam mengembangkan kreatifitas dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan maju ini.

#### **4) Langkah-langkah metode demonstrasi dan eksperimen dalam mengembangkan kreativitas anak**

Dalam pembelajaran tentunya perlu adanya metode untuk menyampaikan kepada peserta didik agar terlaksananya suatu tujuan belajar dengan baik. Menurut Nana Sudjana “metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”<sup>76</sup>. Dalam hal ini TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu menggunakan metode eksperimen dan demonstrasi dalam mengembangkan kreatifitas peserta didiknya. Dimana anak diberikan kebebasan dalam berkarya dan berimajinasi, dengan metode tersebut anak cenderung cepat tanggap dan mengerti karena anak langsung ikut serta dalam kegiatan tersebut. Contohnya anak diberikan bahan yang sama rata kemudian anak

---

<sup>75</sup>Silvi & Sumirah, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

<sup>76</sup>Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), h. 67.

berkreasi sendiri sesuai imajinasinya, seperti diberi kardus bekas, botol, kain perca dan sebagainya.

Berikut wawancara dengan guru kelas B3 yakni ibu Silvi dan ibu Sumirah menyatakan bahwa dalam mengembangkan kreatifitas anak didiknya beliau menggunakan metode Demonstrasi dan Eksperimen.

“Saya dan Ibu Silvi biasanya menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen dimana metode ini guru memperagakan terlebih dahulu dan memberikan contoh serta arahan, kemudin anak langsung memperagkan dengan bereksperiman atau anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. seperti kegiatan kali ini anak langsung ikut terjun dalam membuat semangka dengan menggunakan bahan bekas dengan piring sterofom yang diberi warna dengan crayon”.<sup>77</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kreatifitas peserta didiknya adalah dengan menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen dimana anak lebih menyukai dan senang dengan metode ini karena mereka langsung unjuk kerja membuat karyanya sendiri dengan imajinyasinya sendiri.

Berikut merupakan langkah-langkah guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung:

**g. Memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya**

Sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak terlebih dahulu untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain menggunakan barang bekas sehingga dapat terlaksana dengan baik. Dalam hal ini guru memberikan pengarahan

---

<sup>77</sup>.Sumirah, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

dan aturan kepada anak-anak misalnya anak harus bisa belajar menghargai orang lain dan karyanya sendiri serta fokus dengan medianya masing-masing dan tidak mengganggu temannya. Kemudian mengetahui manfaat dari barang bekas itu sendiri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Silvia guru kelompok B3:

“bahwasanya sebelum kegiatan bermain menggunakan barang bekas dilaksanakan, saya dan ibu Sumirah mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain menggunakan media barang bekas anak mampu mengetahui manfaat dan kegunaan barang bekas tersebut sehingga dapat menjadi sebuah karya yang bernilai. Dan agar nantinya dengan tujuan agar anak-anak mengerti aturan pada saat bermain menggunakan media barang bekas dengan demikian kegiatan dapat berjalan dengan baik”<sup>78</sup>.

Contohnya ketika anak membuat semangka dari sterofom bekas yang bertema kebutuhanku sub tema makanan/minuman. Guru mengumpulkan anak terlebih dahulu kemudian bercakap-cakap tentang buah kesukaan anak-anak, dan manfaat buah bagi kesehatan tubuh kita. Dari data diatas bahwasanya guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain menggunakan media barang bekas dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan dapat berjalan dengan baik yang sesuai diharapkan



<sup>78</sup>Silvia, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

Foto 1:  
Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan Aturan dalam membuat karyanya sendiri.

#### h. Deskripsi peralatan dalam kegiatan

Sebelum kegiatan berlangsung guru membicarakan tentang alat yang akan digunakan ketika eksperimen akan dimulai, hal ini dilakukan karena pada saat bereksperimen dimulai anak sudah mengetahui alat-alat apa saja yang digunakan seperti contoh dalam kegiatan anak bereksperimen membuat baju dari kardus bekas anak di kenalkan dengan alat-alat yang akan digunakan terlebih dahulu seperti; kardus, gunting, lem, kertas lipat, kancing dsb.

Seperti di ungkapkan oleh wali kelas B3 ibu Silvi:

“Saya dan Ibu Sumirah sebelum melakukan eksperimen dimulai kami mengenalkan alat-alatnya terlebih dahulu kepada anak-anak seperti kardus, gunting, lem dsb. Agar mereka mengetahui fungsi dari alat-alat tersebut”<sup>79</sup>.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa TK Aisyiyah melakukan pengenalan alat-alat yang digunakan untuk bereksperimen terlebih dahulu seperti guru membicarakan kegunaan gunting, lem, kardus dan sebagainya agar anak-anak ketika dimulainya eksperimen tidak bingung cara menggunakan alat-alat tersebut.



Foto 2 :

Guru membahas alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk berkreasi.

i. **Memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak**

Adapun dari hasil Observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru memberikan contoh terlebih dahulu dan membuat media yang sudah jadi sebelumnya. Tujuan agar anak mudah dan paham dengan apa yang akan dilakukan pada hari ini dan dapat berjalan dengan tertib dan rapi. Seperti pada saat observasi berlangsung guru telah menyiapkan media yang sudah dibuat sebelumnya, dengan Tema kebutuhanku Sub Tema makanan/minuman.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Silvia guru kelompok B3 :

“Biasanya sebelum kegiatan dimulai kami memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak supaya mereka paham dengan tugasnya, kemudian menjelaskan kegunaan dan manfaat kegiatan tersebut bagi anak”<sup>80</sup>

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Sumirah guru kelompok B3 :

“Bahwasanya saya dan ibu Silvia memberikan contoh dan membuat media terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai pada esok harinya”.<sup>81</sup>



<sup>80</sup> Ibu

<sup>81</sup> Su

Foto 3:

Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak sebelum memberikan tugas.

Dari data diatas bahwasanya guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, selalu memberikan contoh terlebih dahulu dan membuat media untuk kegiatan esok harinya. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan bahwa pada saat guru memberikan contoh kepada anak. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak terpaku pada contoh media yang dibuat hal ini untuk mengembangkan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) tentang karyanya sendiri. Dan pada saat observasi berlangsung guru memang benar memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk berkreasi dengan imajinasinya. Contoh ketika guru memberikan contoh semangka itu warna merah, namun ada beberapa anak yang mewarnai dengan kuning dan sebagainya ini menunjukkan bahwa guru tidak membatasi kreatifitas anak didiknya.

**j. Menyiapkan alat sebelum anak berkarya**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2017 sampai 10 November 2017 di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan alat dan media yang digunakan peserta didik saat bereksperimen, hal ini dilakukan karena pada saat bereksperimen dan demonstrasi dimulai anak sudah siap dengan kegiatan tersebut.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Silvia guru kelompok B3 :

“Biasanya saya dan ibu Sumirah sudah menyiapkan alat yang akan digunakan anak-anak pada saat bereksperimen sebelum anak-anak datang kesekolah karena terlalu repot kalau anak-anak sudah datang kesekolah dan guru masih sibuk menyiapkan media”<sup>82</sup>

Sebagaimana yang dikemukakan oleh bapak Muhtir kepala sekolah TK

Aisyiah 1 Labuhan Ratu:

“Guru saya selalu menyiapkan segala sesuatu dengan baik, karena saya termasuk kepala sekolah yang protektif dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, dari segi peralatan yang digunakan guru saya biasanya menggunakan dari bahan alam yang ada di lingkungan sekitar, media yang ada disekolah dan buatan serta barang bekas yang tak terpakai lagi”<sup>83</sup>.

Contohnya ketika anak bereksperimen membuat karyanya sendiri yang bertema kebutuhanku dengan sub tema makanan/minuman. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada saat anak melakukan kegiatan. seperti guru menyiapkan piring bekas styrofoam, lem, gunting, dan krayon.

Berdasarkan analisis penulis bahwasanya guru di TK Aisyiah 1 Labuhan Ratu selalu menyiapkan alat yang akan digunakan pada saat bereksperimen sebelum anak datang kesekolah. Dari data diatas bahwasanya benar bahwa di TK Aisyiah 1 Labuhan Ratu selalu menjelaskan alat-alat yang akan digunakan terlebih dahulu sebelum kegiatan dilaksanakan.

**k. Guru mengawasi/mendampingi anak dalam kerkarya**

---

<sup>82</sup>Silvia, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

<sup>83</sup>Muhtir, Wawancara dengan kepala TK Aisyiah 1 Labuhan Ratu, Rabu 25 Oktober 2017.

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan, sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib, misalnya guru mengawasi serta membantu sekedarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang apa yang akan dibuatnya.

Seperti yang dikemukakan oleh ibu Silvia guru kelompok B3 :

“Pada saat anak bereksperimen saya dan ibuSumirah hanya mendampingi anak-anak dengan tujuan untuk melatih kemandirian anak serta mengkondisikan anak-anak pada saat bereksperimen agar berjalan dengan tertib, adapun hal nya misal terdapat anak yang belum bisa menggunakan gunting atau masih sukar dalam memahami tugas yang diberikan disitulah kami membantunya”.<sup>84</sup>



Foto:4

Guru mengawasi/mendampingi anak dalam kegiatan anak membuat sebuah karya.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu pada saat anak bereksperimen berlangsung guru hanya mendampingi serta

---

<sup>84</sup>Silvia, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.



mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib.

#### 1. **Evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, diakhir kegiatan setelah melakukan kegiatan eksperimen atau anak membuat karya dengan barang bekas, guru mengadakan evaluasi dengan cara berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan membuat prakarya tersebut. Misalnya pada akhir kegiatan setelah membuat baju menggunakan kardus bekas guru menjelaskan manfaat dan kegunaan baju sesungguhnya seperti baju itu melindungi tubuh dari dingin dan panas, dan agar kita tidak malu.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibuSumirahselaku guru kelompok B3 :

“di akhir kegiatan saya selalu mengevaluasi dan berdiskusi dengan anak-anak dengan tujuan untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini. Dengan demikian anak-anak dapat mengerti dan paham tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang telah dilaksanakan”.<sup>85</sup>

Hal senada juga, menurut ibu Silvi:

“Pada saat berdiskusi untuk mengevaluasi setelah melakukan kegiatan dapat dilihat dari hasil anak-anak terlihat sangat senang dan antusias pada saat

---

<sup>85</sup>Sumirah, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

melakukan kegiatan membuat karyanya sendiri dan setelah melakukan kegiatan”.<sup>86</sup>



Foto:5

Guru mengadakan evaluasi setelah melakukan pembelajaran dan menyampaikan nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan eksperimen.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu di akhir kegiatan pembelajaran guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan pembelajaran tersebut, dengan tujuan agar anak-anak dapat mengerti manfaat dan kegunaan karya yang telah dibuatnya kemudian memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan media untuk belajar.

### **C. Indikator Pencapaian Kreativitas Anak**

#### **1. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll)**

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 10 Oktober 2017 sampai 10 november 2017 mengenai metode pengembangan kreatifitas anak dengan media barang bekas dengan indikator membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll). Anak-anak cenderung lebih senang dan

---

<sup>86</sup>Silvia, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

menyukai pembelajaran seperti ini karena anak langsung ikut turut dalam pembelajaran yang nyata seperti dalam kegiatan mewarnai buah semangka namun dengan media yang berbeda yaitu mewarnai di atas piring styrofoam yang notabennya menjadi sampah yang tak terpakai atau digunakan lagi anak-anak lebih menyukainya dan mengerjakan dengan gembira.

Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 12 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu memperlihatkan rasa ingin tahu ketika guru mencontohkan mewarnai di atas piring styrofoam, 4 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 4 anak mulai berkembang terlihat dari terlihat ketika anak mandiri dalam membereskan media yang telah dipakai dalam pembelajaran.



Foto:6

Hasil anak membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (semangka, baju, ice cream dari barang bekas).

## 2. Asyik dan Larut dalam beberapa Kegiatan

Anak menunjukkan asyik dan larut dalam beberapa kegiatan sudah berkembang dengan baik hal tersebut dapat dilihat ketika anak melakukan kegiatan eksperimen membuat karyanya sendiri. Mereka yang tadinya tidak bisa diam dan cenderung jenuh dengan pembelajaran yang dibawakan sebelumnya namun sekarang mereka lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan setelah anak diberikan kegiatan bereksperimen menunjukkan anak senang dengan adanya kegiatan membuat karyanya sendiri dengan barang bekas seperti dalam kegiatan membuat semangka dari sterofom bekas atau membuat baju dari kardus bekas. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 8 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak yang Antusias anak dalam kegiatan bereksperimen, anak menunjukkan sikap senangnya dengan menunjukkan hasil karyanya sendiri sambil bercerita. 8 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 4 anak mulai berkembang.



Foto:7  
Anak asyik dan larut dalam kegiatan eksperimen.

Dalam hal ini, penulis melihat bahwa anak lebih senang untuk bereksperimen menuangkan imajinasinya dengan membuat prakarya melalui barang bekas seperti contohnya anak sangat senang ketika mereka disuruh mewarnai semangka dengan menggunakan bekas piring sterofom yang tak terpakai lagi. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa bahwa salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi karena dengan berimajinasi adalah salah satu strategi yang dapat digunakan dalam membantu pengembangan kreatifitas anak usia dini.<sup>87</sup>

## **2. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)**

Adapun beberapa kegiatan yang memicu keingintahuan anak ialah ketika anak diberikan sesuatu yang baru yang menurutnya berbeda dari kegiatan-kegiatan yang pernah diberikan sebelumnya. Hal ini membuat anak antusias dalam menyelesaikan tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 13 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak yang Antusias anak dalam kegiatan membuat karyanya sendiri menunjukkan anak senang dengan kegiatan bereksperimen, 5 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 2 anak mulai berkembang.

Terbukti ketika mereka diberikan tugas seperti mewarnai di atas piring sterofom bekas atau membuat baju dari kardus bekas anak-anak sangat senang dan

---

<sup>87</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014) h. 105

menikmati kegiatan tersebut. Ini juga membuktikan bahwa anak sudah mampu melakukan kegiatan mandiri dan rasa keingintahuan anak mulai berkembang.

### **3. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)**

Dalam hal ini, anak-anak dapat bereksperimen dengan caranya sendiri tanpa harus kita yang memberitahu hal ini ditunjukkan ketika anak melakukan kegiatan membuat baju dari kardus atau membuat semangka dari piring styrofoam, anak-anak bereksperimen sesuai dengan imajinasinya masing-masing ada yang mewarnai semangka dengan merah ada juga dengan kuning tanpa harus diarahkan dan dibimbing oleh gurunya.

Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu melakukan apa yang diperankan tanpa harus kita mengatakan secara detail tentang tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 10 yang sudah berkembang sangat baik anak 4 sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 6 anak mulai berkembang.

### **4. Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi**

Dalam hal ini, anak-anak dapat mengekspresikan dirinya dengan membuat karyanya sendiri dengan media barang bekas seperti kardus, piring styrofoam, cangkang telur, kaleng, atau kotak susu bekas dll. Anak mampu melakukan tugasnya dengan caranya sendiri tanpa harus banyak dibantu oleh gurunya, mereka mempunyai imajinasinya masing-masing. Contoh dalam kegiatan membuat baju dengan menggunakan kardus bekas anak-anak diberikan kebebasan untuk berkarya ada anak yang menempel kancing dengan rapih dan ada juga anak yang menempelnya tidak

beraturan begitupun dengan memasang kantong bajunya anak memasanya dengan bermacam-macam.

Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu mengeksperikan dirinya dengan menggunakan media seperti kardus bekas dan lain sebagainya tanpa harus kita mengatakan secara detail tentang tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat yang sudah 10 yang sudah berkembang sangat baik anak 5 sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 5 anak mulai berkembang.

### **Hasil Analisis Peneliti Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di TK**

#### **Aisyiah 1 Labuhan Ratu**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dikelas B3TK Aisyiah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini menggunakan media barang bekas sudah sangat baik dan berkembang, karena guru benar-benar memperhatikan perkembangan anak didiknya serta guru memiliki metode tersendiri dalam mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah:

#### **1. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperisi dan berimajinasi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, guru dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya guru memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk berimajinasi membuat karyanya sendiri. Namun guru memberikan gambaran dan contoh terlebih dahulu kepada anak sebelum melakukan kegiatan agar tidak keluar dari tema pembelajaran pada hari itu. Seperti dalam kegiatan membuat semangka menggunakan styrofoam bekas dengan tema kebutuhanku sub tema makanan/minuman

guru terlebih dahulu memberikan contoh kepada anak kemudian menjelaskan manfaat buah bagi kesehatan tubuh kita.

Guru menjelaskan warna semangka merah dan kulitnya berwarna hijau namun dalam prakteknya ada beberapa anak yang mewarnainya tidak sesuai dengan contoh yang telah diberikan gurunya, namun disitu Ibu Silvi dan Ibu Sumirah selaku walikelasnya tidak menyalahkan anak tetapi mereka sangat menghargai karya anak apapun bentuknya. Tanpa sikap ini mustahil anak akan mengekspresikan dirinya secara bebas dan mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Hal ini dikatakan juga oleh Ibu Sumirah dan Ibu Silvi selaku wali kelas b3 pada saat wawancara dengan penulis:

“saya dan ibu silvi berusaha menghargai hasil karya anak apapun bentuknya, walaupun tidak sesuai dengan contoh yang kami berikan, karena setiap anak memiliki imajinasi yang berbeda-beda dan cara mengekspresikannya pun tidak sama satu dengan yang lainnya”.<sup>88</sup>

Senada dengan pendapat Janice Beaty menyatakan bahwa bagi anak imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak.<sup>89</sup> Kemudian pendapat dari Torrance faktor pendukung kreativitas adalah menghormati pertanyaan dan gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinasi dari anak.

---

<sup>88</sup>Sumirah, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

<sup>89</sup><https://mellyhandayanicyrus.wordpress.com/2015/05/16/peran-guru-yang-mendukung-dan-menghambat-pengembangan-kreativitas>.



## **2. Memberikan dorongan dan motivasi**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, guru Aisyiyah 1 Labuhan Ratu khususnya di B3 dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya guru memberikan dorongan dan motivasi kepada anak, salah satunya adalah guru memberikan Penghargaan kepada anak baik berupa pujian, ataupun pengakuan guru bahwa anak tersebut telah membuat karya dengan baik yang membanggakan dirinya. Dorongan dan motivasi bagi peserta didik sangatlah penting untuk terus mengembangkan diri dan memaksimalkan potensi kreatif yang mereka miliki. Tugas guru bukan hanya membimbing anak didiknya untuk memahami materi yang diajarkan namun juga sebagai sang motivator atau pemberi motivasi kepada anak didiknya.

Seperti dalam kasus pada kelas B3 ada salah satu anak yang merasa kurang percaya diri terhadap karya yang telah dibuatnya, namun Ibu Sumirah dan Ibu Silvi terus memberikan semangat dan motivasi kepada anak tersebut agar berani menunjukkan hasil karyanya di depan kelas. Kemudian anak yang cenderung tidak berani mencoba hal yang baru seperti dalam kegiatan membuat baju dengan kardus bekas anak takut untuk memegang gunting namun guru langsung sigap memberikan pengarahan kepada anak tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba.

Hal ini dikatakan juga oleh Conny semiawan dalam Ahmad Susanto mengatakan bahwa salah satu faktor pendukung kreativitas adalah menerima siswa

sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.<sup>90</sup>

### **3. Mengadakan evaluasi setelah melakukan pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung, diakhir kegiatan setelah melakukan kegiatan, guru mengadakan evaluasi dengan cara berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan membuat prakarya tersebut. Misalnya pada akhir kegiatan setelah membuat baju menggunakan kardus bekas guru menjelaskan manfaat dan kegunaan baju sesungguhnya seperti baju itu melindungi tubuh dari dingin dan panas, dan agar kita tidak malu.

Evaluasi sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dapat membantu meningkatkan kualitas program maupun kegiatan belajar anak. Bagi guru, evaluasi merupakan alat bantu dalam memperbaiki pendidikan dan pembelajaran anak didiknya. Evaluasi di taman kanak-kanak bermanfaat untuk mengetahui tingkat perkembangan anak yang dicapai selama proses belajar mengajar dilakukan, apakah seluruh aspek perkembangan anak berkembang dengan baik atau tidak, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan nasional pada umumnya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Sumirah selaku guru kelompok B3 :

---

<sup>90</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Predanamedia Grup 2012) h. 123

“Di akhir kegiatan saya selalu mengevaluasi dan berdiskusi dengan anak-anak dengan tujuan untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini. Dengan demikian anak-anak dapat mengerti dan paham tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang telah dilaksanakan”.<sup>91</sup>

Hal senada juga, menurut ibu Silvi:

“Pada saat berdiskusi untuk mengevaluasi setelah melakukan kegiatan dapat dilihat dari hasil anak-anak terlihat sangat senang dan antusias pada saat melakukan kegiatan membuat karyanya sendiri dan setelah melakukan kegiatan”.<sup>92</sup>

Setelah peneliti memberikan masukan tentang keistimewaan dan keunggulan dari keberhasilan metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya. Diharapkan agar nantinya menjadi sumber ilmu dan pengetahuan bagi TK lainnya khususnya bagi peneliti sendiri. Kemudian Setelah melihat upaya dari kedua guru di kelas B3, dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka penulis mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan kreativitas sebagai berikut:

---

<sup>91</sup>Sumirah, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

<sup>92</sup>Silvia, Wawancara dengan guru kelas B3, Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu, Rabu 18 Oktober 2017.

**Data penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usai Dini di  
Tk Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung  
Pada Hari Rabu, 1 november2017**

No	Indikator Pencapaian Perkembangan									Ket.
	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll)	Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan		Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri		Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif	Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
2.	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH
3.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
5.	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
6.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
8.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9.	BSB	MB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10.	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
11.	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
12.	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
13.	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH
14.	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB
15.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
16.	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSH

17.	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSH</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>
18.	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>
19.	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSH</b>
20.	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSH</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>

Keterangan angka:

10. Anak dapat melipat, menempel, menggunting kertas atau gambar sesuai pola dengan benar
11. Anak dapat mengenal berbagai macam bentuk seperti bulat, segiempat, segitiga dsb. Serta mengenal berbagai konsep dan warna seperti merah, kuning, biru dsb
12. Anak dapat asik dan larut dengan media yang dibuatnya tanpa mengganggu temannya sehingga menjadi kondusif dan tertib
13. Anak dapat bersikap sopan dan menghargai karya orang lain dengan baik
14. Anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dengan baik tanpa bantuan guru dan orang lain
15. Anak dapat merapikan kembali peralatan yang telah digunakan
16. Anak dapat membuat karyanya sendiri seperti membuat semangka dengan styrofoam tidak hanya berwarna merah melainkan ada yang kuning bahkan warna lainnya
17. Anak dapat membuat karya dari berbagai macam bahan seperti kardus, kaset vcd, kain perca dan styrofoam
18. Anak dapat menggunakan alat sesuai fungsinya seperti gunting untuk menggunting kertas. Lem untuk menempel dan lain sebagainya

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang  
 MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis dokumen diatas diketahui bahwa dari 20 anak yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa keterampilan kreativitas yang dimiliki anak-anak di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu sudah berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak, berkembang sangat baik sebanyak 6 anak, mulai berkembang 5 anak. Dengan indikator: /Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisis, balok, dll). Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegitan eksplorasi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka penulis simpulkan mengenai Metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media barang bekas di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung bahwa guru memang sudah mengembangkan kreativitas peserta didiknya melalui berbagai metode dan media khususnya barang bekas. Dalam hal ini guru di Aisyiyah 1 Labuhan Ratu menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya. Dan berikut merupakan langkah-langkah guru dalam mengembangkan kreativitas anak:

- m. Memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya
- n. Deskripsi peralatan dalam kegiatan
- o. Memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak
- p. Menyiapkan alat sebelum anak berkarya
- q. Guru mengawasi/mendampingi anak dalam kerkarya
- r. Evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa metode guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini sangat penting. Mengingat betapa pentingnya perkembangan kreativitas anak sebagai bekal anak dalam bersaing di

masyarakat sosial yang luas dikehidupan selanjutnya, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

4. Metode demonstrasi dan eksperimen yang digunakan sudah bagus namun belum banyak diketahui dan diterapkan guru lain dalam mengembangkan kreativitas anak dengan tujuan serupa.
5. Tenaga pendidik seharusnya lebih kreatif dan bervariasi lagi dalam mengolah dan membimbing peserta didiknya untuk membuat karya yang dihasilkan sehingga tidak cenderung monoton.
6. Tenaga pendidik seharusnya mengoptimalkan media yang ada di lingkungan sekitar sekolah dan tidak cenderung dengan media yang sudah jadi (instan) seperti balok, puzzle, gambar yang sudah jadi sehingga kurang menarik minat anak.
7. Tenaga pendidik seharusnya menerapkan penggunaan media barang bekas lebih sering karena anak lebih suka kegiatan eksperimen dan demonstrasi seperti ini.
8. Tenaga pendidik juga sebaiknya lebih banyak membaca dan mencari informasi tentang metode-metode dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### **C. Penutup**

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas segala kekhilafan penulis mohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.



## DAFTAR PUSTAKA

- A Karim, Adiwarmarman, *Bank Islam Analisis Fiqih Dan Keuangan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010.
- Aisyah, Nur, *Manajemen Pembiayaan Bank Syari'ah*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Ali, Zainuddin, *Hukum Perbankan Syariah*. Jakarta: Sinar Grafika, 2010
- Antonio, Muhammad Syafi'i, *Bank Syariah Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Gema Insani, 2001.
- Ascarya, *Akad Dan Produk Bank Syariah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Dahlan, Ahmad, *Bank Syariah*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Dapartemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Terjemah*. Jakarta: Suara Agung, 2010.
- Dapartemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia pustaka Utama, 2011.
- Deliarnov, *Perkembangan Penelitian Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Depag RI, *Al-qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Pelita III, 1983.
- Djamil, Fathurrahman, *Penerapan Hukum Perjanjian Dalam Transaksi Di Lembaga Keuangan Syari'ah*. Jakarta: Sinar Grafika, 2013.
- Gulo, W, *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grafindo, 2012.
- Ifham , A Sholihin, *Ekonomi Syariah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010
- Ikatan Bankir Indonesia, *Memahami Bisnis Bank Syariah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Ismail, *Perbankan Syari'ah*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Ismail, *Perbankan Syari'ah*, Jakarta: Penadamedia Grup, 2016.

- Kasmir, *Manajemen Perbankan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Koesen, Dwiono, *Praktisi Bank Syari'ah Mempertegas Peran Da'i Dalam Pembangunan Ekonomi Syari'ah*. Jakarta: Raja Grafindo, 2009.
- Koto, Alaidin, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Kusyd, Ibn, *Terjemahan Bidayatul Mujtahid*, Semarang: Luasy-Syifa', 1990.
- Mubarok, Jaih dan Hasanudin, *Akad Jual Beli*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017.
- Muhamad, *Teknik Perhitungan Bagi Hasil dan Pricing di Bank Syariah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Muhamad, *Manajemen Dana Bank Syariah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Muhammad, Ismail, *Filsafat Hukum Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1999.
- Muhammad, *Manajemen Dana Bank Syariah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Mustofa, Imam, *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Naja, Daeng, *Akad Bank Syari'ah*. Jakarta: Pustaka Yustisia, 2011.
- Nurhayati, Sri dan Wasilah, *Akuntansi Syariah di Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat, 2013.
- Rais, Latif dan Razak, *Terjemahan Hadits Shahih Muslim*. Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1988.
- Ridwansyah, *Mengenal Istilah-Istilah Dalam Perbankan Syariah*. Bandar Lampung: Aura, 2016.

- Sholihin, Ahmad, *Ekonomi Syari'ah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Simongkir, O. P. S. *Pengantar Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank*. Bogor: Claria Indonesia, 2004
- Sjahdeini, Sutan, *Perbankan Islam*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2005.
- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Widodo, Hertanto, dan Firman, *Pedoman Akuntansi Syariah (PAS) Pannduan Praktis Operasional Baitul Mal Watamwil*. Bandung: 2000.
- Wirdyaningsih, *Bank dan Asuransi Islam di Indonesia*. Jakarta: Kencana, 2005.
- Wiroso, *Jual Beli Murabahah*. Yogyakarta: UII Pers, 2005.
- Zuriah, Nurul, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.